eMCe powrócił

HALO 2

Książe Persji, jego dwa spore ostrza i kolejna wielka misja

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Już Graliśmy - Gladiator według Capcom

SHADOW OF ROME

PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · PS ONE · GAMEBOY · PSP

NEO PLUS

GRUDZIEŃ 2004 (12/2004)

nr 71 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

- JUŻ GRALIŚMY: Death By Degrees, Gran Turismo 4, Oddworld: Stranger's Wrath
- NEWS: PlayStation Portable - znamy już cenę!
- RECENZJE: THUG2, Pikmin 2, GoldenEye: Rogue Agent, FlatOut, Otogi 2, Men of Valor, Dead Or Alive Ultimate, The Getaway: Black Monday, Donkey Konga, Bard's Tale BloodRayne 2, Władca Pierścieni: Trzecia Era i inne!
- SPECJAŁ: PSP - czy Sony ma szansę przejąć rynek handheldów?

RECENZJA I OPIS

grand theft auto San Andreas

www.neo-plus.pl

12

9 771505 820004

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Akcesoria Logitech, Microsoft, Saitek i inne

www.ultima.pl

ULTIMA

Centrum Gier Komputerowych

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

na życzenie klienta wysyłka priorytetem

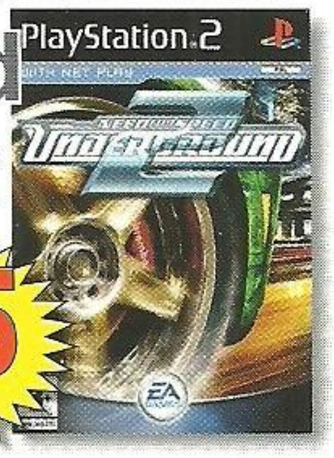
PRIORYTET PRIORITAIRE

tylko 9,50 zł
dostawa 24-48h

PS One | Gameboy Advance | Audio-Video | PC | Xbox | NOKIA N-Gage | Inne

199 zł

Killzone
+ hit demo!



185 zł

Need for Speed Underground 2

PlayStation 2
mała
+ joypad

699 zł

Gamecube
platynowy
+ Mario Kart
+ joypad

449 zł

CALL OF DUTY (PS2)

Twoja cena: 189 zł

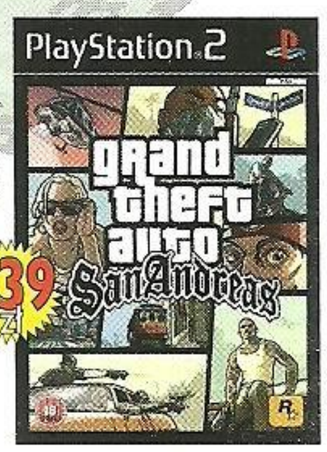
MORTAL KOMBAT Deception (PS2)

Twoja cena: 185 zł

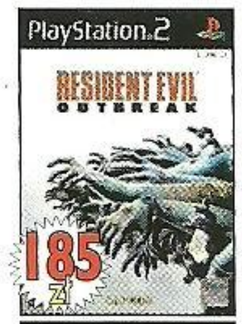
RATCHET & CLANK (PS2)

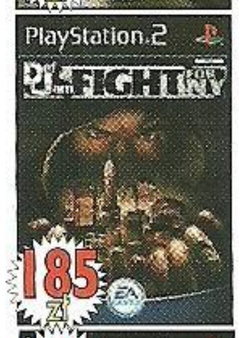
Twoja cena: 199 zł

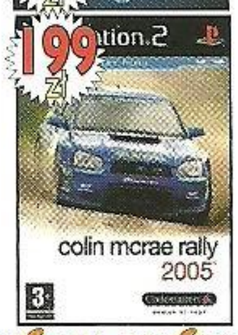
GTA San Andreas (PS2)



Twoja cena: 239 zł

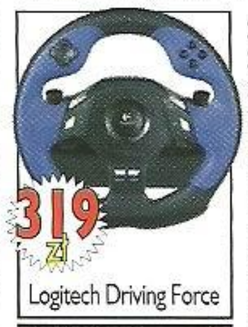




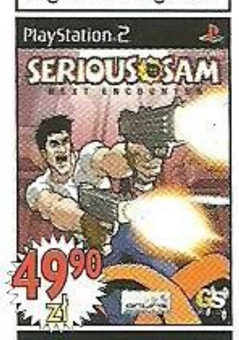


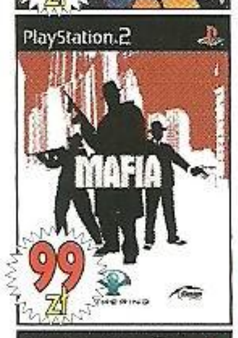
PLAYSTATION 2

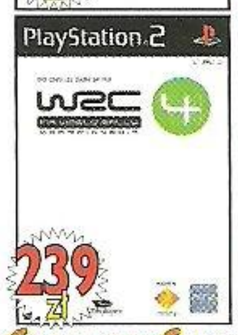
007: Everything or Nothing	189
BURNOUT 3	185
CATWOMAN	189
CHAMPIONS OF NORATH	239
CHAOS LEGION	195
COLIN 2005	199
DEADLY SKIES 3	239
DEF JAM Fight for NY	185
DJ DECKS & FX	229
DRAGON'S LAIR 3D	199
DRAKENGARD	229
DRIVER 3	239
F1 2004	199
FIFA 2005	185
FLIPNIC	159
GRADIUS	159
GTA: San Andreas	239
GTA: Vice City	169
HARRY POTTER I PL	159
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu	159
HEAD HUNTER: Redemption	199
HULK	219
I-NINJA	229
KARAOKE STAGE	239
KILL.SWITCH	179
MX UNLEASHED	229
NHL 2005	185
ONIMUSHA 3	189
PITFALL: The Lost Expedition	229
PRO EVOLUTION SOCCER 4	239
PROJECT ZERO 2	229
PSI-OPS	189
R: RACING	189
RESIDEN EVIL: Outbreak	185
RICHARD BURNS RALLY	199
RISE TO HONOUR	199
SAMURAI WARRIORS	189
SECOND SIGHT	199
SEVEN SAMURAI 20XX	189
SHARK TALE	229



Logitech Driving Force







SILENT HILL 4	199
SINGSTAR	199
SINGSTAR Party	239
SLY 2	239
SONIC HEROES	239
SPIDERMAN THE MOVIE2	229
SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	229
STAR OCEAN Till the End of Time	239
STAR TREK: Shaterred Universe	159
STAR WARS Battlefront	239
TOCA Race Driver 2	199
TOTAL CLUB MANAGER 2005	159
TRANSFORMERS	239
URBZ: Sims in the City	189
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	189
WRC 4	239
Platinum PS2:	
007 NIGHTFIRE	77
BALDUR's GATE: Dark Alliance 2	119
BATMAN: Rise of Sin Tzu	99
BEYONG GOOD&EVIL	89
COLIN McRAE RALLY 3	99
COLIN 04	139
CORVETTE	149
CRASH: Nitro Cart	89
EYETOY: Groove + kamera	119
EYETOY: Play + kamera	119
FALLOUT: Brotherhood of Steel	79
FINAL FANTASY X	99
FINAL FANTASY X-2	119
FORBIDDEN SIREN	99
GDZIE JEST NEMO	99
GETAWAY	89
GHOST HUNTER	99
GHOST RECOON: Jungle Storm	99
GRAN TURISMO 3	89
GREGORY HORROR SHOW	79
HARRY POTTER 2	77
HARRY POTTER: Quidditch World Cup	77
JAK 2	99
LOONEY TUNES: Back in Action	119
LORD OF THE RINGS Two Towers	59

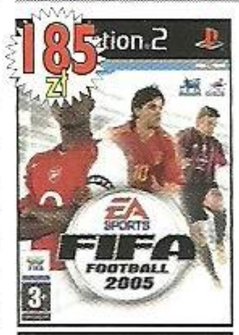
Mata Joytech PSX/PS2

działa z PSX, PS2 i PC

aluminiowa walizka na PS2 + osprzęt

Action Replay Max Evo

MAFIA	99
MANHUNT	79
MAX PAYNE	49,90
MAX PAYNE 2	99
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
NBA Ballers	139
NFS Underground	77
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	119
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	139
SERIOUS SAM: Next Encounter	49,90
SIMS	77
SIMS Poza Domem	77
SOCOM	79
SOUL CALIBUR 2	119
SPACE CHANNEL 5 v.2	59
SSX 3	77
TEKKEN 4	89
TENCHU: Wrath of Heaven	129
TOMB RAIDER Angel of Darkness	119
TONY HAWK UNDERGROUND	129
TRUE CRIME	129
TY The Tasmanian Tiger 2	79
VIEVTIFUL JOE	77
WAY OF THE SAMURAI 2	119
WRC 2: Extreme	79
WRC 3	99
XIII	99
Akcesoria:	
Konsola PLAYSTATION 2	
zupełnie nowe ceny	**tel.,www**
Action Replay Max Evo	229
Dual Mini Pad	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	139
Extreme Action Pad Logitech	119
Joypad analogowy	49.90
Joypad bezprzewodowy Logitech	189
Kabel S-Video	39
Kierownica Saitek	239
Kierownica Logitech Driving Force	319
Kierownica Logitech Driving Force Pro	599
Klawiatura Logitech	179
Link Cable	19,90



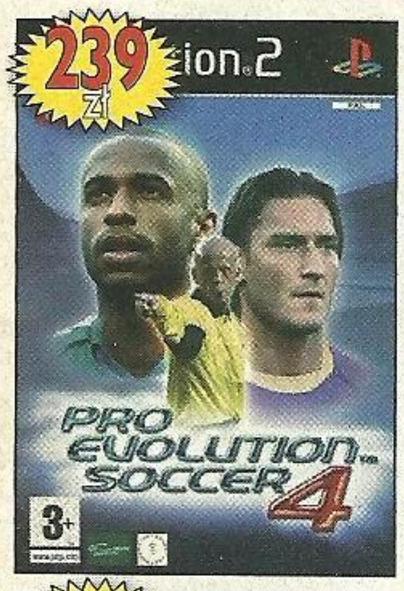
Mata do tańca Joytech	69
Mata do tańca OEM	39,90
Memory Card 8 MB Sony	119
MultiTap	79
MultiTap OEM	49,90
Optyczny kabel	29,90
Pad Saitek	od 49
Pilot do nowych modeli konsol	75
Pilot universalny (konsola, TV)	99
Piloty DVD	od 39,90
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Pistolet XK-9	99
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Podstawka pionowa Sony	49
Podstawka pozioma Sony	49
Przedłużacz do joypada	19,90
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	65
RFU	29,90
RGB DVD (brak zielonego obrazu)	19,90

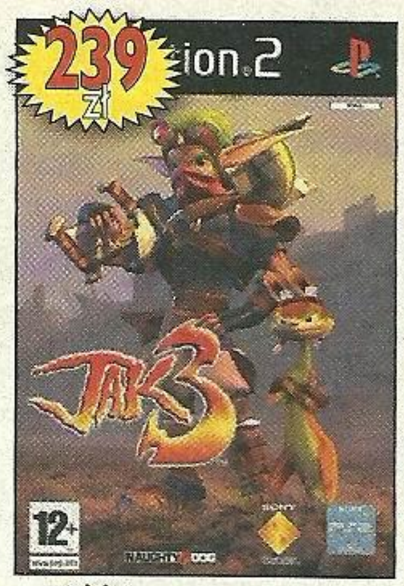
PLAYSTATION/PS ONE

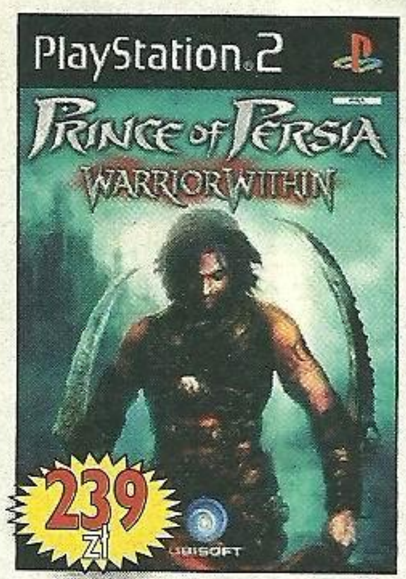
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DRIVER 2	89
FIFA 2005	79
FINAL FANTASY 6	99
FINAL FANTASY 8	109
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	139
FINAL FANTASY ORIGINS	159
GAUNTLET LEGENDS	59
GRAN TURISMO 2	99
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny	39
HARRY POTTER 2	39
HUGO: Frog Fighter	119
MEDAL OF HONOR 1+2	69
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	39
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE / MOTO RACER 2	69
RAYMAN	59

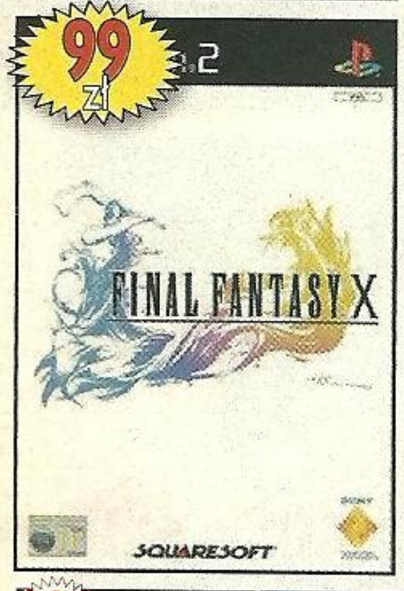
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIM

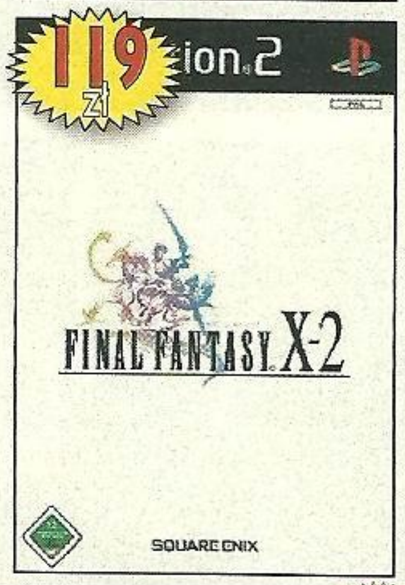
... podobno najlepszy sklep z grami w Polsce

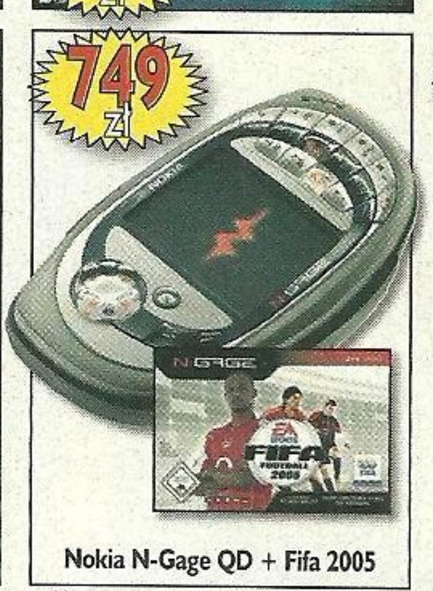








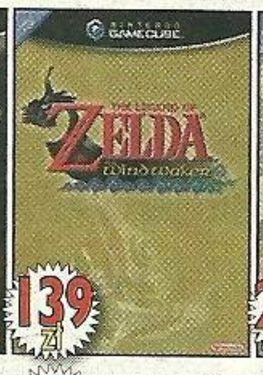


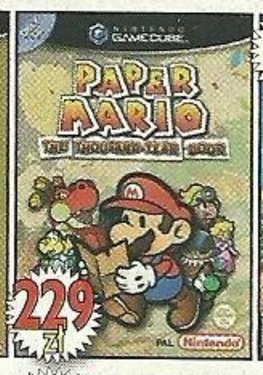


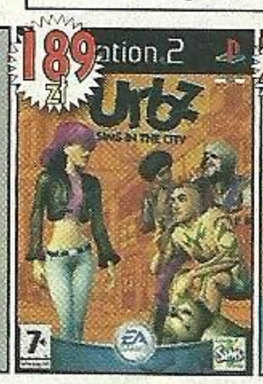
Nokia N-Gage QD + Fifa 2005

Odtwarzacz DVD Emperor
czyta DVD oraz Divix,i Xivid
z polskimi .txt

konsola GameCube + joypad







PlayStation 2 (duży model)
wciąż w sprzedaży

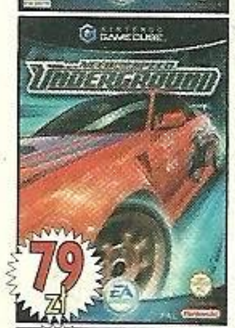
PlayStation 2 (duży model)
+ 2 joypady
wciąż w sprzedaży

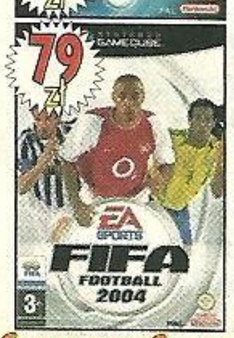
Karta pamięci
GameCube

SILENT BOMBER	59
STUART LITTLE 2	99
TEKKEN 3	99
TONY HAWK 4	69
TOSINDEN 4	59
Akcesoria:	
PS One	399
Joypad analogowy DualShark	49
Link cable	29.90
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	29.90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	49,90
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB	12,90
RGB + AV cable	24.90
Standard Pad	12.90
Standard Pad x2	19.90

GAMECUBE

007: Everything or Nothing	199
007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
CALL OF DUTY Finest Hour	199
DONKEY KONGA + bębny	239
FINAL FANTASY Crystal Chronicles	199
F-ZERO GX	139
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu	195
LOONEY TUNES	119
MARIO GOLF	239
MARIO KART: Double Dash	99
MARIO PARTY 4	139
MARIO PARTY 5	139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
METAL GEAR SOLID Twin Snakes	219
METROID PRIME	139
POKEMON COLLOSEUM + Karta Pamięci	249
SHREK 2	229
SIMS: Bustin' Out	79

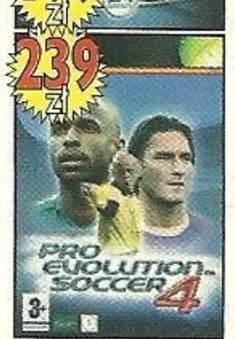




SMASH BROS MALEE	139
SOUL CALIBUR 2	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
STARFOX ADVENTURES	139
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TALES OF SYMPHONIA	229
TONY HAWK UNDERGROUND	239
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
WARIO WARE	299
ZELDA Wind Waker	139
Promocyjne ceny:	
FIFA 2004	79,90
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
NIGHTFIRE	89
SPIDER-MAN	69
TONY HAWK 3	59
TY The Tasmanian Tiger 2	79
X-MEN: Next Dimension	79

X-BOX

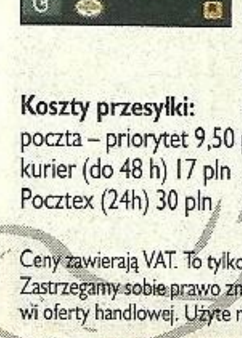
007: Everything or Nothing	199
007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
BURNOUT 3	199
CALL OF DUTY Finest Hour	199
DEF JAM Fight for NY	199
DOA: Beach Volley	129
FIFA 2004	79
FREEDOM FIGHTERS	139
HALO	159
HALO 2 + XBox Live!	319
LORD OF THE RINGS: The Return of The King	79
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	79
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	79
NHL 2004	79,90
NHL 2005	185
NINJA GAIDEN (pełna wersja ang.)	259
PROJECT GOTHAM RACING 2	199
SHARK TALE	229



SIMS: Bustin Out	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
SSX 3	79
TONY HAWK: Underground	179
Akcesoria:	
X-Box	799
Joypady nieoryg.	od 69
Joypad XS Logitech	89
Pilot DVD	69
RGB Scart + Optic Out	79
RGB Scart + Optic + S-Video	119
i inne	tel., www

GAMEBOY ADVANCE

007 Everything or Nothing	119
ADVANCE WARS	199
BALDURS's GATE: Dark Alliance	219
BANJO-KAZOOIE	199
DONKEY KONG COUNTRY 2	189
FIFA 2005	130
FINAL FANTASY TACTICS	199
FREEKSTYLE	59
F-ZERO GP LEGEND	199
GOLDEN SUN 2	189
GT ADVANCE 3	209
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	139
HARVEST MOON	219
HOT WHEELS VELOCITY X	159
MARIO ADVANCE 4	209
MARIO & LUIGI	189
MARIO GOLF	189
MAX PAYNE	49
MEDAL OF HONOR: Infiltrator	119
METROID FUSION	199
MOTO RACER 2	99
NFS: Underground	199
NFS: Unleashed	219
PITFALL: The Lost Espedition	199
POKEMON Fire Red/Leafy Green	229
POKEMON Ruby	209
POKEMON Saphire	209



PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	199
RETURN OF THE KING	119
SIMS: Bustin Out	119
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	179
SWORD OF MANA	189
TIGER WOODS 2004	119
TOCA TOURING CARS	199
TONY HAWK Underground	199
TONY HAWK Underground 2	199
WARIOLAND 4	199
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3	199
ZELDA Link to Past	199
Akcesoria:	
GAMEBOY ADVANCE SP	479
Advance Game Port	159
Lupa antyrefleksowa	49,90
Lampka	19,90
Lupa GBA SP	29,90
Lupa z podświetleniem	24,90
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
RGB XBOX Multi AV	39,90
Słuchawki	22
Słuchawki GBA SP + adaptor	29
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA SP	45
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: pudełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, pokrowiec, link	59

Koszty przesyłki:
poczta – priorytet 9,50 pln
kurier (do 48 h) 17 pln
Pocztex (24h) 30 pln

NOKIA N-GAGE

Gry, Akcesoria ..... www, tel.

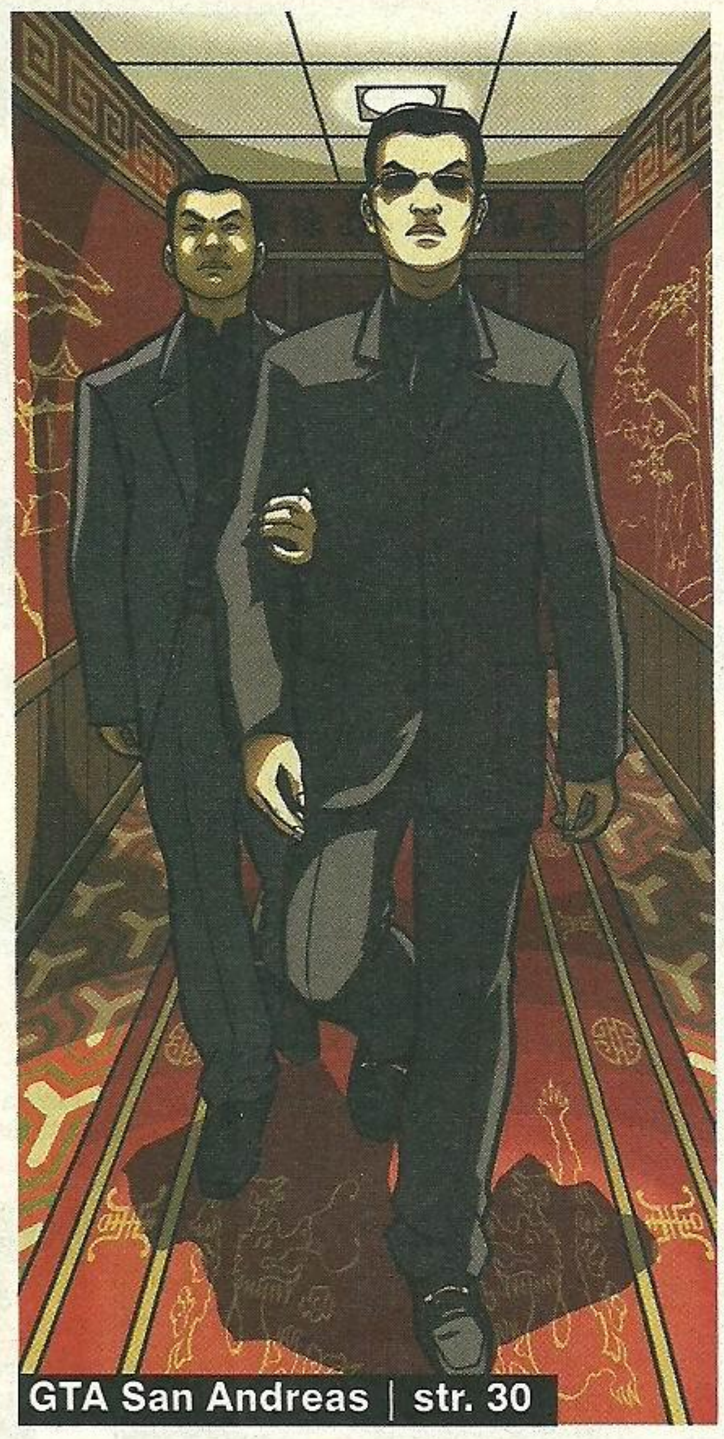
Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty!
Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

Witajcie!
Jest jedna rzecz, której w tej pracy strasznie nie lubię. Jedna, jedyna złośliwość, przeszkadzająca w pełni czerpać radochę z obcowania z najnowszymi produktami tej najwspanialszej z rozrywkowych branż. Anglicy na to wstrętne, ohydne COŚ mówią „deadline", czyli dosłownie tłumacząc: martwa linia. Linia, której nie można przekroczyć. Linia, która oznacza termin ukończenia projektu – w naszym przypadku jest to kolejny numer ściskanego przez Was w rękach magazynu. A ja strasznie chciałbym sprawdzić w akcji San Andreas; wywalić dopakowanym niggasem kilo ołowiu w stronę jego wrogów i odjechać na rowerku w stronę zachodzącego słońca. Chciałbym też po ukończeniu kampanii spędzić więcej niż pięć godzin w towarzystwie dwóch spluw mojego Master Chiefa walcząc przez Live!, ale jak mam to zrobić, gdy w głowie przez cały czas pali mi się czerwona żaróweczka z napisem „deadline"? Pewnie, wrócę do tych gier w przerwie świątecznej. I pewnie ogram je tak, że jeszcze będę miał ich dość. Ale ja chcę w nie grać nawet teraz, pisząc ten wstępniak. Są aż tak dobre.
Halo 2 i San Andreas zdominowały ten numer. A co poza nimi? Choćby nowy projekt autora Onimushy w postaci Shadow of Rome. Patrząc, jak Matt wymiata na arenie potężnym gladiatorem byłem autentycznie zszokowany. I to porządnie. Dlaczego? Przeczytajcie artykuł, obejrzyjcie screeny. To będzie świetna gra. Zresztą podobnie jak nowy Oddworld, czy Jade Empire, o których szerzej w newsach. Świetny jest też sequel Prince of Persia, Dead or Alive Ultimate, Pikmin 2 i masa innych recenzowanych pozycji. Jest w co grać i za miesiąc też będzie w co grać...
Tymczasem za nami pierwsza polska edycja PlayStation Experience. Choć spodziewałem się wiele po jej organizatorach, to rozmach imprezy i jej wykonanie mnie zaskoczyło. Było zupełnie takie samo, jak w Londynie, czy w innych stolicach zachodniej Europy, tylko trochę... mniejsze. Ale nie dziwcie się; podczas gdy w Hiszpanii już ponad dwa miliony peesdwójek leży pod telewizorami, w Polsce według oficjalnych statystyk baza na razi wynosi nieco ponad dwieście tysięcy, ale powiększa się w błyskawicznym tempie z dnia na dzień. W każdym razie: było świetnie spotkać się z Wami, drodzy czytelnicy. I było też świetnie, że nikt nie wyprzedawał kilkuletnich gier za grosze – to był prawdziwy show, a nie „targi".
Kolejny, styczniowy numer Neo Plus ukaże się jeszcze przed Świętami, szukajcie nas w kioskach od 21 grudnia. Zapewniam, że będzie co czytać w wolnym czasie. Polecimy do Amsterdamu na europejską premierę Killzone, skoczymy także do deszczowego Londynu obadać na specjalnym pokazie PSP i gry na tę konsolę i porozmawiać z developerami. Gier także nie zabraknie – Metal Gear Solid III, Call of Duty i Ghost Recon 2 to tylko trzy propozycje, a jak zwykle możecie spodziewać się wielu niespodzianek.
Tak więc widzimy się jeszcze w grudniu. Miłej lektury i do przeczytania!
Gulash ■ ■

Robocza muza: Halo 2 Soundtrack, Halo 1 Soundtrack, niejaki George W. Buhh, Depeche Mode - Remixes 81 - 04

Greetings: Asik & Olo - może jeszcze w tym roku... hehe. Uda się! Love!



GTA San Andreas | str. 30

Halo 2 | str. 42

Shadow of Rome | str. 24

Oddworld: Stranger's Wrath | str. 18

Prince Of Persia: Warrior Within | str. 48

Władca Pierścieni: Trzecia Era | str. 58

Gran Turismo 4 | str. 20

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

GTA San Andreas 30
Nieprawdopodobne... Rockstarzy dotrzymali wszystkich obietnic. Roxxor...

Halo 2 42
Blisko trzy lata Bungie kazało nam czekać na powrót Master Chiefa. Czy było warto? Pewnie, że tak...

Shadow of Rome 24
Krwawa łaźnia czyli *Gladiator* według Capcom.

PSP Przenośna Rewolucja? 28
Czy PlayStation Portable zmieni rynek handheldów?

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

Death By Degrees..... 14
Nina Williams debiutuje w swojej własnej grze - już graliśmy!

Oddworld: Stranger's Wrath..... 18
Już graliśmy - powrót do świata Oddworld!

Gran Turismo 4 20
Już graliśmy - kilka godzin z najnowszą betą.

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

Bard's Tale 57
BloodRayne 2..... 61
Dead or Alive Ultimate 52
Donkey Konga..... 55
ESPN NBA 2k5 38
EyeToy: Play 2 60
FlatOut..... 41
GoldenEye: Rogue Agent 40
Grand Theft Auto: San Andreas..... 30
Halo 2 42
Men of Valor 51
Neo Contra 50
NHL 2005 38
Otogi 2: Immortal Warriors..... 46
Pikmin 2 36
Prince of Persia: Warrior Within 48
Robotech: Invasion 39
Sega Super Stars..... 60
Shark Tale 50
Tak 2: Staff Of Dreams 34
The Getaway: Black Monday 54
The Urbz: Sims in the City 47
Ty The Tasmanian Tiger 2: Bush Rescue 37
Under The Skin 37
Władca Pierścieni: Trzecia Era. 58
Worms Forts Under Siege..... 47
WWE: SmackDown! vs. Raw..... 56

HELP
Neo Plus na ratunek

GTA San Andreas 62
Opis cz. 1 - dwa pierwsze miasta.

STAŁE
Stałe działy w magazynie

Tips & Tricks 72

Pocket Warrior 66
Nowości ze świata kieszonsolek.

PES Party..... 68
Pro Evo 4 - jak grać?

PS one Zone..... 69
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki.

Fight Club..... 70
Wszystko o konsolowych mordobiciach.

Online World 70
Konsole w sieci.

NEON 73
Radosna twórczość czytelników i autorów.

FAQ & Forum..... 79
Listy czytelników w imadle Banana.

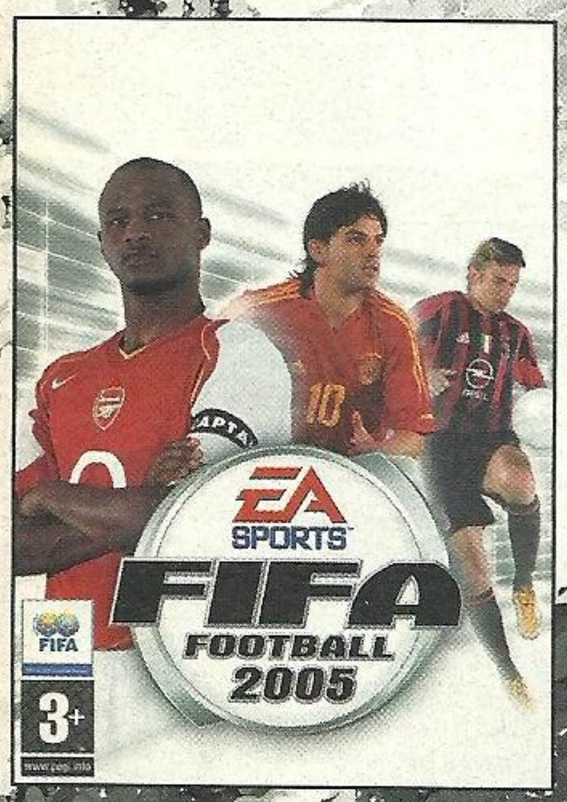
Retrospekcja..... 81
Pięć lat temu w Neo Plus.

It's in the game.™

www.fifafootball2005.ea.com

NAWET JEŚLI NIE PAMIĘTASZ MOJEJ TWARZY, ZAPAMIĘTASZ MOJE BRAMKI

Fernando Morientes



Już w sprzedaży

EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2005

Official FIFA Licensed Product

Płynna rozgrywka

XBOX

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS i znak graficzny EA SPORTS i It's występujące w grze są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w USA i/lub w innych krajach. Oficjalny produkt na licencji FIFA. Znak graficznyFIFA © 1977 FIFA TM. Wyprodukowano na licencji Electronic Arts Inc. © 2004 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwiska graczy i podobizny są objęte licencją Międzynarodowej Federacji Piłkarzy Zawodowych "(FIFPro)", drużyny narodowe, kluby i/lub ligi. Wszystkie produkty sponsorowane, nazwy firmy, nazwy marek i znaki graficzne stanowią własność ich odpowiednich właścicieli. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich odpowiednich właścicieli. EA SPORTS™ jest marką Electronic Arts™. Znaki graficzne "PlayStation" i Rodziny "PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Znaki graficzne Microsoft, Xbox, i Xbox są albo zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych /lub w innych krajach. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE i znak graficzny NINTENDO GAMECUBE są znakami handlowymi Nintendo. © 2004 Nintendo. Wszystkie prawa zastrzeżone. Game Boy, Game Boy Advance są znakami handlowymi Nintendo. © 2004 Nintendo. N-Gage jest znakiem handlowym, lub zarejestrowanym znakiem handlowym Nokia Corporation.

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

PLAYSTATION PORTABLE

>> ZNAMY DATĘ, CENĘ I ŻYWOTNOŚĆ BATERII!

Po wielu miesiącach spekulacji i trzymania graczy w niepewności Sony podało najbardziej interesujące nas dane. PlayStation Portable dostępne będzie w japońskich sklepach już dwunastego grudnia tego roku (12.12.2004), a jego cena (co wszystkich zszokowało) to 19,800 jenów. Tak! Po szybkim przeliczeniu waluty okazuje się, że jest to zaledwie 145 euro (626 złotych!).
Przypomnijmy, że nowa przenośna konsolka Nintendo zawita w japońskich sklepach dziesięć dni wcześniej, a sprzedawana będzie w cenie 117 euro (505 złotych). Mamy tylko jedno, na razie retoryczne pytanie – czy tak niska cena PSP ma szanse przedrzeć się do Europy?
Do końca bieżącego roku producenci zobowiązują się dostarczyć blisko 21 gier. Wśród nich pojawią się takie tytuły jak choćby Need for Speed Underground Rivals i Tiger Woods PGA Tour od Electronic Arts, KOEI zasili przenośną konsolkę w Dynasty Warriors. Konami przygotuje do tego czasu Metal Gear Acid. Pojawi się także Vampire Chronicle od Capcom, Puyo Pop Fever (SEGA), Hot Shot Golf (Sony) i Ridge Racers z obozu Namco. Wyjaśniła się także sprawa baterii. Litowo-jonowy akumulatorek, powołując się na słowa przedstawicieli Sony, wytrzyma od czterech do sześciu godzin grania i do pięciu godzin oglądania filmów. Wszystko to przy maksymalnym podświetleniu ekranu, rozkręconym do połowy dźwięku i bez obciążonego łącza LAN.
Równolegle z konsolką PSP na półkach sklepowych znajdziemy zasilacz (AC Adaptor), znaną już na świat cały baterię, kartę pamięci (Memory Stick Duo) o pojemności 32MB, słuchawki z regulatorem głośności, miękką saszetkę do przenoszenia sprzętu i smyczkę do zawieszenia maszynki na szyi. Karta pamięci to wydatek rzędu 3,500 jenów (25 euro, czyli 108 złotych) i chyba o niej należało będzie pomyśleć w pierwszej kolejności. Sony wypuści również tzw. „PSP Value Pack" w cenie 24,800 jenów (182 euro, a więc 786 złotych), w którym znajdzie się konsola i wszystkie wymienione wyżej dobra.
W chwili obecnej nie planuje się żadnych bundle-packów, w skład których wchodziłaby konsola z grą.
Wiemy już o ponad stu tytułach, które obecnie powstają z myślą o PSP, a na wiosnę 2005 roku pokazane zostanie nowe rozrywkowe oprogramowanie łączące w sobie elementy grania, słuchania muzyki i oglądania video. Nieznana jest data premiery systemu w USA i Europie, ale przewidywany termin to początek przyszłego roku. Jesteśmy niemal w stu procentach przekonani, że cena urządzenia będzie w Europie wyższa niż w Japonii, ale mamy nadzieję, że nieznacznie. Sprawę natychmiast skomentował Ken Kutaragi, ojciec i matka projektu PlayStation. Według jego słów, w dniu premiery Japonia otrzyma 200 tysięcy pudełek z konsolką PSP, natomiast do końca roku Sony zobowiązuje się dostarczyć jeszcze 300 tysięcy egzemplarzy. Przyszły rok finansowy zamknie się w momencie, gdy Ameryka, Japonia i Europa otrzymają dokładnie po jednym milionie przenośnych konsolek i (według słów Kutaragiego) dopiero od tego punktu PSP zacznie przynosić zyski. Przypomnijmy, że Nintendo planuje dostarczyć do sklepów cztery miliony DSów w przeciągu następnych pięciu miesięcy. Na tym jednak nie koniec. Kutaragi-san potwierdził, iż jednym z powodów, dla których udało się zejść z ceną PSP poniżej wszelkich przewidywań był fakt, iż połowa komponentów użytych w konsolce będzie produkowana przez fabryki należące do Sony. Dzięki takiemu zabiegowi firmie udało się znacznie zredukować koszt masowej produkcji procesora wykonanego w technice 90nm. „Gdyby zewnętrzne fabryki wzięły na siebie wytwarzanie głównego chipa do naszej konsoli, cena na tym poziomie byłaby nie do pomyślenia. W chwili obecnej nasze laboratoria pełną parą produkują chipy do PSP, nowego modelu PS2 oraz wszystkich innych urządzeń Sony".
Zauważmy, że w przypadku PS2, Sony nastawione było na zysk w dłuższym okresie, a objawiać się on miał wraz ze spadkiem ceny urządzenia. Natomiast przy PSP firma myśli o profitach w znacznie szybszym terminie. „Najważniejsze, aby nasz handheld rozszedł się w jak najszybszym czasie, co przysporzy mu ogromnej biblioteki gier we wczesnej fazie życia. Zaowocuje to zwiększonym popytem na konsolkę, a to z kolei pozwoli Sony zamawiać komponenty do PSP z zewnętrznych źródeł – na przykład ciekłokrystaliczne panele Sharpa – co jeszcze bardziej obniży koszty produkcji. Na końcu Ken wypowiedział się o dyskusyjnej żywotności baterii. „Zużycie akumulatorka zmienia się w zależności od stopnia wykorzystania procesora, pamięci i dysku. Oczywiste jest zatem, że dłużej pogramy w puzzle, a krócej w gry pokroju Ridge Racera. Wykorzystanie bezprzewodowej sieci także odbije się negatywnie na życiu baterii. W przyszłości mamy nadzieję, że PSP wytrzyma eksploatację przez cały lot samolotem z Tokio do Nowego Jorku. Pamiętajmy, że pierwsze walkmany również działały maksymalnie przez dwie godziny". ■ ■

Value Pack - obiekt westchnień milionów graczy na całym świecie. W połączeniu z ceną wygląda to wszystko aż za pięknie...

NINTENDO WORLD TOUCH

>> ZAMIAST POKAZAĆ SIĘ NA TOKYO GAME SHOW...

Impreza Nintendo skupiła się na Dual Screen'ie, chociaż nie zapomniano o Game Boy Advance oraz GameCube. W sumie pokazano przeszło pięćdziesiąt gier, praktycznie wszystkie tworzone przez Nintendo oraz całą rzeszę tych od third party developerów. Wystawa ma charakter objazdowy, to znaczy w wybranych dniach jest organizowana w co większych miastach Japonii.

GameCube

W przypadku swojej stacjonarnej konsoli Big 'N' pokazało właściwie wszystko, o czym coś już tam wiemy. Na pierwszy ogień leci nowy Star Fox, który otrzymał podtytuł Assault. Autorzy podzieli misję na dwie części. Pierwsza to powrót do korzeni, gdzie gracz zasiada za sterami statku i lecąc z góry ustaloną trasą niszczy hordy przeciwników. Drugi element to walka na powierzchni planety. Bohaterowie pomykają na własnych nogach dzierżąc w rękach potężne fuzje i rozwalając jeszcze większą liczbę oponentów. Do ich dyspozycji autorzy oddali różne wehikuły, wliczając w to czołgi i samoloty. Nie zabraknie mutliplayera, który ma być głównym atutem produkcji. Na wystawie nie zabrakło również Geista, zapowiadanego już od wieków. Gra ma ciekawy pomysł (jako duch gracz wciela się w napotkane istoty), niezłą graficzkę, tryb multi oraz nietypową dla gier wydawanych przez N dawkę krwi, jednak trudno jeszcze osądzić, czy wyjdzie z tego coś choć zbliżonego poziomem do Perfect Dark. Poza tym można było zagrać w Donkey Kongę 2, którą można opisać jako więcej piosenek, więcej minigierek i lepsza grafika oraz Donkey Kong: Jungle Beat z bongosami jako kontrolerem. W każdym razie czym więcej gier z bębnami, tym lepiej dla osób, które je zakupiły. Pokazywano także Mario Party 6 z mikrofonem, Mario Tennis oraz militarny pinball Odama. Oprócz tego na wystawie znalazło się kilkanaście tytułów od niezależnych zespołów, ale żadnej gry, o której byśmy czegoś więcej nie wiedzieli.

Dual Screen

Prawdziwy gwóźdź imprezy! Dziesiątki standów z najróżniejszymi grami. Zacznijmy od Super Mario 64 DS. Ta sama grafika, te same plansze, ale zupełnie nowe zadania przeznaczone do rozgrywki multiplayer (prawdopodobnie do czterech graczy). No i znając Nintendo, na pewno znajdą się jakieś bonusy i dodatki nieobecne w pierwowzorze. Na drugi ogień idzie Mario Kart DS. Nie ma co owijać bawełnę – to będzie system seller. Oprawa względem Ninny64 znacznie poszła do przodu, doszły przemodelowane trasy z Double Dash!! na GameCube, no i naturalnie multi po bezprzewodowej sieci! Jednak tytuł najśliczniejszej gry na NDS należy się Metroidowi, o którym poczytacie kilkanaście stron dalej w Pocket Warriorze. Z kolei Advance Wars DS oraz Harvest Moon DS raczej nie przekonują oprawą. Turowa strategia od Intelligent System wygląda niemal identycznie jak na Advance'ie, a jedyne usprawnienia to akcja na obu ekranach oraz wykorzystanie touch screena. Nintendo pokazało jeszcze Jam with the Band – grę muzyczną polegającą na rytmicznym wciskaniu przycisków. Jakoś nie zrobiła szokującego wrażenia. Całkiem nową produkcja jest Nintendogs, czyli kolejne wcielenie nieśmiertelnego tamagochi. Niezła, grafika, masa minigierek oraz trzy pocieszne szczeniaczki w roli głównej. Na prawdziwy hit rośnie SaWaRu Made in Wario! – alternatywy sequel mikrogierek z Wariem. Po prostu nie wyobrażam sobie lepszej konsoli dla tego tytułu niż Dual Screen. Dotykowy ekran i mikrofon oznaczają setki pomysłów na zwariowane zabawki. Oprócz powyższych zaprezentowano szereg tytułów opisywanych już na łamach pisma, więc nie ma sensu się powtarzać. Szkoda, ze zabrakło kilku ciekawych produkcji, takich jak Ridge Racer DS, Rayman DS, Spiderman 2 DS czy Dynasty Warriors DS. ■ ■

Donkey Kong: Jungle Beat

KONAMI

www.konami-europe.com

PRO EVOLUTION SOCCER 4™

Czym jest dla Ciebie prawdziwy futbol?

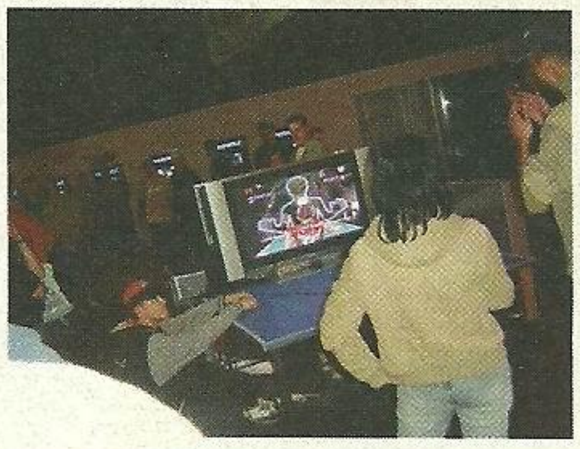
PlayStation 2 PlayStation XBOX PC DVD ROM

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

Już w sklepach!

"PlayStation" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment. Wszystkie prawo zastrzeżone. Microsoft, Xbox i ich logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w U.S.A. i/lub innych krajach i są wykorzystane za licencją Microsoft. „KONAMI" i „PRO EVOLUTION SOCCER" są zarejestrowanymi znakami handlowymi KONAMI CORPORATION. © 1996 JFA © 2002 JFA. MVP © 2001 Korea Football Association Specjalne podziękowania dla Fortuna, MUKTA, SEJIN. Dotyczy to udostępnienia danych. Pozostałe nazwy, nazwiska i logo są znakami handlowymi ich prawowitych właścicieli i są wykorzystane za licencją. „adidas", logo adidas i znak handlowy z 3 paskami są zarejestrowanymi znakami handlowymi adidas-Salomon group, wykorzystanymi za pozwoleniem. Hotelo jest znakiem handlowym adidas-Salomon group, użytym za pozwoleniem oficjalnie licencjonowanym przez Fedmace NV. Uso oficial concedido en licencia de la LIGA NACIONAL PROFESSIONISTA Campeonato Nacional de Liga 2000/04 Primera y/o Segunda Division. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Wszystkie inne prawa autorskie i znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są wykorzystane za licencją.

Choć PlayStation Experience odbywa się co roku w różnych miastach Europy Zachodniej (jak choćby w Londynie, Rzymie czy Paryżu), to do Europy Wschodniej zawitało po raz pierwszy. Tym bardziej cieszymy się, że odbyło się właśnie w Polsce.



Ekipa N+. Od lewej: Matt, Marcellus, Banan, Kaxi i Mielu. Gulash gdzieś polazł.

PLAYSTATION EXPERIENCE

>> ORAZ WARSAW GAME SHOW 2004 - 23 I 24 PAŹDZIERNIKA 2004

Warszawska hala Expo XXI była bodajże jedynym rozsądnym miejscem na spędzenie dni 23 i 24 października 2004 roku. W tym czasie odbyła się tu nie jedna, a dwie imprezy w całości poświęcone grom. Zarówno debiutujące w Polsce megawidowisko o nazwie PlayStation Experience, jak i Warsaw Game Show 2004 przyciągnęły nieprawdopodobne tłumy zarówno graczy, jak i ludzi szczerze zainteresowanych ogromem zjawiska. Wystarczyły naprawdę niewielkie pieniądze, aby każdy mógł osobiście i naocznie sprawdzić najgorętsze tytuły nadchodzących świąt. My też tam byliśmy.

PlayStation Experience!

W skrócie – impreza, którą zapamiętamy do końca naszych grywalnych dni. Nie wiem, co zrobiło na nas największe wrażenie. Być może był to przytłaczający ogrom widowiska i potężna liczba ponad stu czterdziestu standów z PlayStation 2 czekających na obadanie. Być może jednak było to blisko dwadzieścia tysięcy przybyłych gości oraz nieprawdopodobna ilość naszych czytelników, z którymi można było świetnie porozmawiać, pośmiać się i zorganizować kilka minikonkursów z drobnymi upominkami. Rewelacja. Było nam bardzo miło z Wami porozmawiać.

Wracając do Experience. Na klimatycznie zaprojektowanych i oświetlonych stanowiskach z PS2 nie zabrakło cieplutkich perełek pokroju Ratchet and Clank 3, Prince of Persia: Warrior Within, Sly 2, Jak 3, Ace Combat 5 oraz Pro Evolution Soccer 4. Niemałe sznureczki przybyłych ustawiały się także przy ostatniej odsłonie FIFA 2005, Need for Speed Underground 2, recenzowanym w tym numerze Getaway: Black Monday i GoldenEye oraz trochę już podstarzałym Burnout 3 i Viewtiful Joe. Nie dało się przejść obojętnie obok strefy „Killzone", na którą złożyła się rozsądna liczba standów wepchniętych w wojskowe namioty strzeżone najprawdziwszym, wypasionym po rurę wydechową Hummerem. Szczęśliwcy mogli natknąć się tam na Miela i Kaxiego, którzy sprawdzając opcję „multiplayer" w Killzone urządzili sobie (ku własnemu zaskoczeniu) godzinną sesję. Na wypadek, gdyby były wątpliwości, jaka gra jest obecnie czarnym koniem Sony, to rozwiewały je ogromne ilości rewelacyjnie wykonanych Helghastów obstawiających wszystkie główne wyjścia z hali. Być może lekkim nieporozumieniem było wpychanie na tak głośną salę stanowisk SingStara, bo w całym tym hałasie, piosenki należało chyba wykrzykiwać do mikrofonów na pamięć. Nikt nie był w stanie usłyszeć nawet jednej nuty płynącej ze standów tej gry. Podobnie miała się sprawa z wielbionym przez nas DJ Decks and FX. Było zbyt głośno, aby spokojnie skleić jakiś kawałek. Sporym zainteresowaniem cieszyły się natomiast cztery plazmowe telewizory ustawione przy głównej scenie, na których zarówno zwiedzający, jak i zmysłowo ubrane hostessy sprawdzały uroki świeżutkiego, zrecenzowanego w bieżącym numerze EyeToy Play 2. Człowiek, który miażdży pomidory na ekranie telewizora wygląda zabawnie, ale budzi prawdziwe eksplozje śmiechu, gdy spojrzy się na jego „grę" poza monitorem. Dużym powodzeniem cieszył się oficjalny konkurs SingStara, gdzie wyczyny śpiewających wyświetlano bezpośrednio na ogromnym telebimie. Ach, gdyby nie nasze obowiązki... Miłym akcentem dla motomaniaków była także obecność rajdowych wersji Mitsubishi Lancer Evo VI i VII, świeżo wyrwanych z rąk Tomasza Kuchara. W tym samym klimacie utrzymane były okoliczne stanowiska, gdzie można było sprawdzić w akcji czwartą część Gran Turismo i WRC. Naturalnie na rajdowych fotelach, z kierownicami force feedback.

Cóż, jesteśmy miło zaskoczeni zarówno organizacją imprezy, jak i przybyłymi ludźmi. Za jedyne pięć złotych każdy mógł sprawdzić nadchodzące pozycje, obejrzeć wyczyny skaterów na olbrzymiej rampie, wziąć udział w masie konkursów, a przy odrobinie szczęścia zgarnąć nowiutkie PlayStation 2 lub jedną z kilku tysięcy koszulek, gier i NeoPlusów, które były rozdawane podczas imprezy.

Cieszymy się, że mogliśmy uczestniczyć w tym wydarzeniu. Było naprawdę super – trzymamy kciuki za kolejną edycję.

Warsaw Game Show

Drugą wielką imprezą było oczywiście Warsaw Game Show, cieszące się nie mniejszym zainteresowaniem i równie wielkimi kolejkami, co Experience. Tutaj dominującą platformą były komputery PC, ale nie zabrakło też stanowisk z GCN, PlayStation 2, ostro promowaną Nokią N-Gage QD oraz Xboxem, który właśnie tutaj doczekał się „oficjalnej" premiery w Polsce pod hasłem „lepiej późno niż wcale". Dość dziwnej premiery, należy dodać. Bo jak inaczej skomentować fakt, iż za dystrybucję sprzętu bierze się firma APN Promise (Microsoft w dalszym ciągu nie interesuje się sprzedażą X'a w Polsce), prowadzący prezentację opowiada o sześćdziesięciogigabajtowym dysku, zaś na do stanowiska firmy ma przyciągnąć nas promocja „Nina Garden" (widać autokorekta Worda zadziałała), a gry nadal kosztować będą tyle, ile sami zapłacilibyśmy za prywatny import (wspomniany „Ogród Niny" za 280 złotych, brawo). Poza niższą ceną konsolki (799 złotych) i możliwością kupienia jej „legalnie" na razie nie wygląda to za specjalnie, ale być może to dopiero początek i coś się ruszy. Dajmy firmie Promise nieco czasu na dopracowanie kilku szczegółów - może coś z tego będzie. Widzimy się za rok...

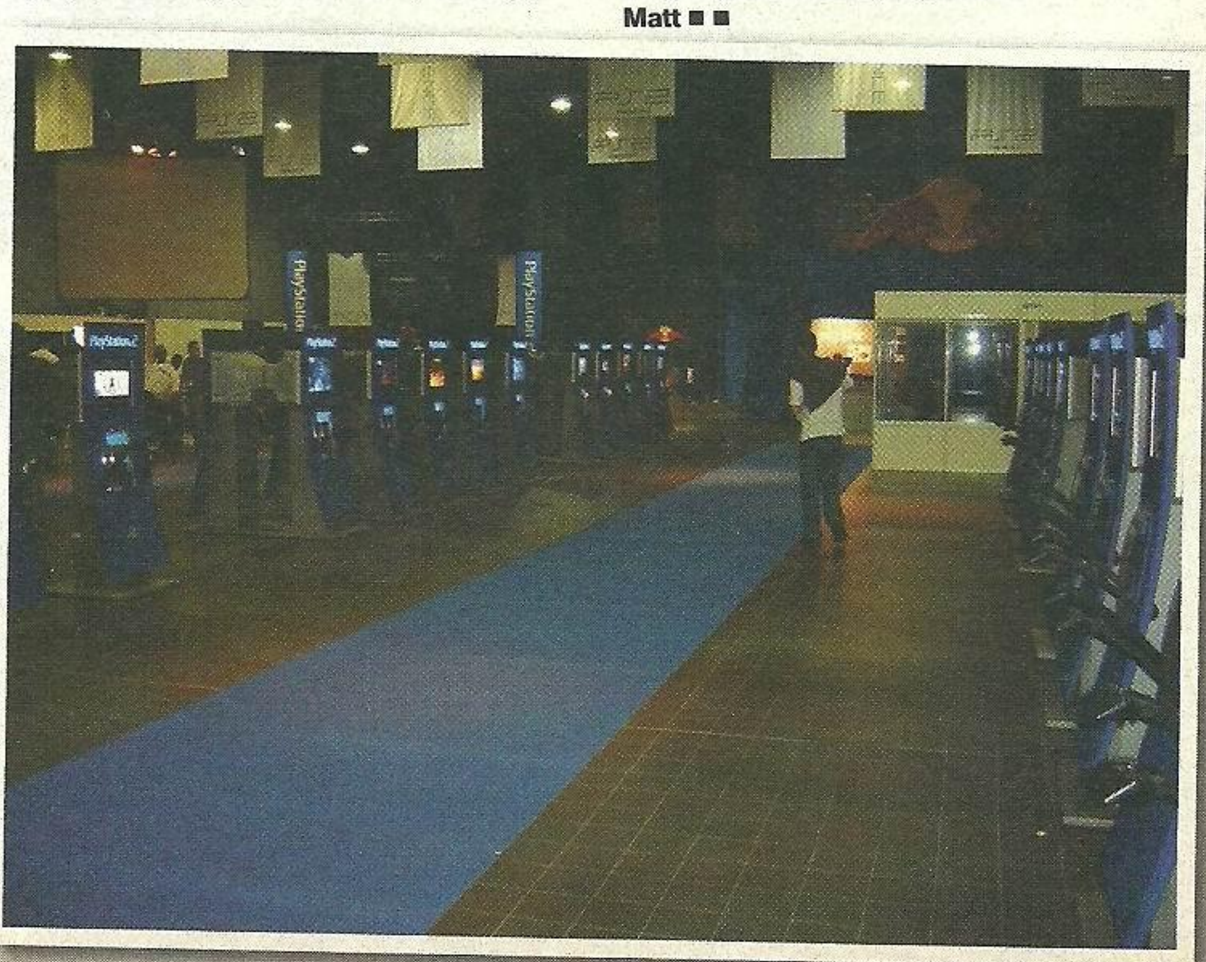
Matt ■ ■

Nasz boksik - dzielny Mielu na posterunku podczas ataku młodocianych punków. Cheers, Mr. Piki.

Gulash w trakcie wykładu na temat wyższości Ronaldo nad van Nistelrooyem.

No comments. Może poza jednym: kochamy Was ludzie. Pozdro, Shinigami.

Było super - zapraszamy za rok!



DZISIAJ ZAMAWIASZ, JUTRO OTRZYMUJESZ !!!

firma wysyłkowa

RENOMA

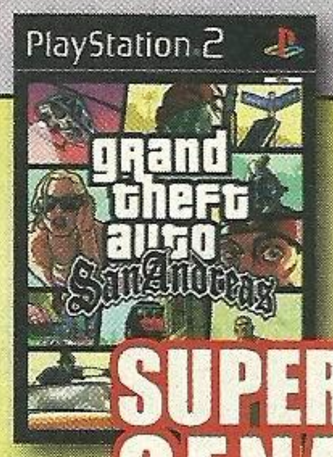
tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

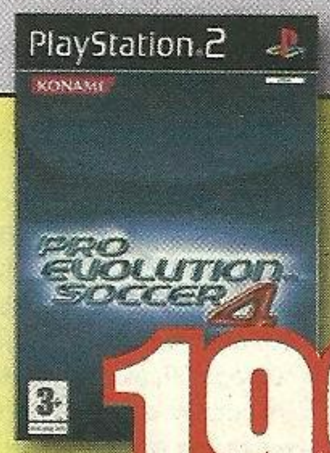
e-mail: renoma@tenbit.pl

05-300 Mińsk Mazowiecki; ul. Stanisławowska 1/18

139



SUPER CENA!



199

Ekstra Gry

PS 2

	nowe	używ.
PS2	689,-	od 449,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI SONY	105,-	89,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt.	179,-	
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	179,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	139,-
ARMORED CORE 2	159,-	79,-
BAD BOYS 2	169,-	129,-
BALDURS GATE	119,-	89,-
BALDURS GATE 2	199,-	139,-
BEYOND GOOD AND EVIL	199,-	139,-
BLOODY ROAR 4	199,-	99,-
BOUNCER	199,-	79,-
BURNOUT 2	129,-	89,-
BURNOUT 3	179,-	139,-
CASTLEVANIA	195,-	149,-
CHAMPION OF NORRATH	199,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	139,-
CODE VERONICA X	79,-	69,-
COLIN 4	129,-	99,-
COLIN 5	189,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CONFLICT: DESERT STORM	99,-	89,-
CONFLICT: DESERT STORM 2	149,-	119,-
CONFLICT VIETNAM	179,-	139,-
CRASH NITRO	189,-	139,-
CRASH TWINSANITY	189,-	139,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESTRUCTION DERBY	169,-	99,-
DEVIL MAY CRY	79,-	69,-
DEVIL MAY CRY 2	149,-	99,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	99,-
DRAGON BALL Z 2	189,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DRAKENGARD	189,-	139,-
DRIVER 3	189,-	149,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
EURO 2004	189,-	139,-
EYE TOY	109,-	99,-
EYE TOY GROVE	109,-	99,-
FIFA 2004	119,-	99,-
FIFA 2005	185,-	149,-
FIGHT NIGHT 2004	189,-	149,-
FINAL FANTASY X	119,-	99,-
FINAL FANTASY X2	189,-	139,-
FIND THE NEMO	189,-	129,-
FORBIDEN SIREN	189,-	139,-
FORMULA ONE 2004	179,-	139,-
FREEDOM FIGHTERS	119,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	99,-
GATEWAY	79,-	69,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-
GRAN TURISMO CONCEPT	79,-	69,-
GRAN TURISMO PROLOGUE	149,-	119,-
GTA 3	99,-	89,-
GTA SAN ANDREAS	219,-	tel.
GTA VICE CITY	129,-	99,-
HARRY POTTER	149,-	119,-
HEAD HUNTER	119,-	79,-
HEAD HUNTER 2	189,-	149,-
HITMAN 2	119,-	99,-
HITMAN CONTRACTS	189,-	139,-
ICO	199,-	99,-
INDIANA JONES	199,-	129,-
JAK AND DEXTER	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 2	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 3	189,-	139,-
KESSEN	109,-	99,-
KILL SWITH	179,-	119,-
KILLZONE	199,-	159,-
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	179,-	119,-
LEGION EXCALIBUR	159,-	119,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-
LOTR: RETURN OF THE KING	99,-	69,-
MAFIA	119,-	89,-
MANHUNT	79,-	69,-
MATRIX	119,-	99,-
MAX PAYNE 2	149,-	99,-
MAXIMO	109,-	79,-
MAXIMO 2	199,-	139,-
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	79,-	69,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
MIDNIGHT CLUB 2	159,-	99,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID 2 SUB	129,-	99,-
MORTAL KOMBAT	199,-	119-
MOTO GP 3	199,-	99,-
NBA 2004	179,-	119,-
NBA 2K4	179,-	139,-
NEED FOR SPEED UNDER	79,-	69,-
NEED FOR SPEED UNDER 2	179,-	139,-
NHL 2005	189,-	139,-
NHL 2K4	179,-	119,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	129,-
ONIMUSHA 3	189,-	139,-
PRINS OF PERSIA	139,-	99,-
PRINS OF PERSIA 2	189,-	149,-
PRISONER OF WAR	119,-	89,-
PRIMAL	159,-	129,-
PROJECT ZERO	99,-	69,-
PROJECT ZERO 2	189,-	139,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	119,-	79,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	139,-	119,-
PRO EVOLUTION SOCCER 4	199,-	169,-
QUAKE 3	109,-	79,-
R RACING	189,-	139,-
RATCHET AND CLANK 2	99,-	79,-
RATCHET AND CLANK 3	199,-	139,-
RED DEAD REVOLVER	189,-	139,-
RAYMAN 3	199,-	99,-
RED FACTION 2	149,-	99,-
RESIDENT OUTBREAK	189,-	149,-
RICHARD BURNS RALLY	189,-	139,-
RING OF RED	199,-	129,-
RISE TO HONOR	179,-	139,-
SHELLSHOCK NAM 67	189,-	149,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	149,-	129,-
SILENT HILL 4	199,-	149,-
SING STAR	149,-	129,-
SMUGLERS RUN	119,-	59,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	79,-
SOCOM	119,-	89,-
SOCOM 2	189,-	139,-
SOUL CALIBUR	139,-	109,-
SOUL REAVER 3	179,-	139,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPIDER-MAN 2	189,-	139,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SPLINTER CELL PANDORA	189,-	139,-
SSX 3	149,-	119,-
STAR OCEAN	199,-	149,-
STATE OF ENERGENCY	129,-	79,-
SYPHON FILTER	179,-	139,-
TEKKEN 4	119,-	89,-
TEKKEN TAG T	109,-	79,-
TENCHU	199,-	99,-
THE HULK	189,-	99,-
THE MARK OF KRI	179,-	119,-
THE SIMS BUSTIN OUT	189,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	149,-	119,-
THIS IS FOOTBALL 2004	189,-	139,-
TIMESPLITTERS	109,-	79,-
TIMESPLITTERS 2	119,-	99,-
TOMB RIDER	149,-	129,-
TONY HAWKS 4	99,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND	119,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND 2	189,-	149,-
TRANSFORMERS	199,-	149,-
TRUE CRIME	139,-	99,-
TUROK EVOLUTION	139,-	89,-
TWISTED METAL BLACK	119,-	99,-
VAN HELSING	189,-	139,-
V-RALLY 3	119,-	99,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WOLFENSTEIN	179,-	129,-
WRC 2	79,-	69,-
WRC 3	99,-	79,-
WRC 4	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS 2	189,-	149,-
INNE	tel.	tel.

X-BOX

	nowe	używ.
KONSOLA X-BOX	799,-	od 499,-
KARTA PAMIECI ORG	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	179,-	139,-
AMPED 2	199,-	149,-
BAD BOYS 2	179,-	139,-
BLADE 2	199,-	99,-
BURNOUT 3	179,-	149,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	99,-
COLIN 2005	189,-	149,-
CRASH TWINSANITY	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	139,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESERT STORM	189,-	119,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
DEUS EX INVISIBLE WAR	179,-	139,-
DRIVER 3	179,-	139,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FABLE	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FULL SPECTRUM WARRIORS	149,-	119,-
GROUP CHALLENGE	179,-	129,-
GTA PACK	189,-	149,-
HALO	139,-	119,-
HALO 2	209,-	179,-
HITMAN 2	199,-	129,-
HITMAN CONTRACTS	179,-	139,-
INDIANA JONES	199,-	139,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
LOTR return of the king	79,-	69,-
MAFIA	189,-	139,-
MANHUNT	99,-	79,-
MATRIX	179,-	119,-
MAX PAYNE 2	179,-	129,-
MEDAL OF HONOR RISING	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID 2	149,-	119,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2004	199,-	99,-
NBA 2K4	189,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER	149,-	119,-
NHL 2004	159,-	99,-
NHL 2K4	149,-	149,-
NINJA GAIDEN	149,-	139,-
OTOGI	179,-	159,-
OUT RUN 2	179,-	139,-
PRISONER OF WAR	149,-	99,-
PROJECT GOTHAM	149,-	99,-
PROJECT GOTHAM 2	159,-	129,-
PSI OPS	189,-	139,-
RAINBOW SIX 3	189,-	139,-
RALLY SPORT CHALL. 2	189,-	149,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	119,-
RIDDICK	189,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SILENT HILL 4	189,-	1499,-
SOUL CALIBUR	169,-	139,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SPLINTER CELL	99,-	79,-
SPLINTER CELL 2	149,-	119,-
SSX 3	189,-	139,-
STAR WARS OLD REPUBLIC	189,-	149,-
SUDEKI	189,-	139,-
TAO FENG	199,-	119,-
THE HULK	149,-	119,-
THE SIMPSONS	149,-	119,-
THE SIMPSONS HIT & RUN	179,-	139,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY UNDERGRUND 2	179,-	129,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TRUE CRIME	179,-	139,-
TOCA 2	189,-	139,-
TUROK	199,-	99,-
UNREAL 2	179,-	149,-
VAN HELSING	179,-	139,-
WORMS 3D	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	nowe	używ.
KONSOLA G-CUBE	499,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG	79,-	
PAD	115,-	79,-
007 EVERYTHING OR NOTHING	159,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
ETERNAL DARKNES	149,-	99,-
F ZERO X	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FINAL FANTASY CRISTAL	179,-	139,-
HARVEST MOON	169,-	139,-
ISS 2	119,-	99,-
LUIGI S MANSION	119,-	99,-
MARIO KART	189,-	139,-
MARIO GOLF	189,-	139,-
MARIO PARTY 4	119,-	79,-
MARIO PARTY 5	169,-	139,-
MARIO SUNHINE	149,-	99,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID	179,-	139,-
METROID	159,-	129,-
METROID 2	199,-	149,-
MICKY MOUSE	119,-	99,-
NHL 2004	149,-	119,-
P.N.03	159,-	119,-
PIKMIN	149,-	99,-
POKEMON COLLOSEUM	179,-	139,-
REBEL STRIKE	189,-	139,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL VERONICA	79,-	69,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SOUL CALIBUR 2	139,-	109,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SSX 3	149,-	99,-
STAR FOX	149,-	99,-
STAR WARS	199,-	99,-
TARZAN	119,-	99,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	99,-
TONY HAWKS UNDERGRUND	119,-	99,-
TUROK	149,-	119,-
UNIVERSAL STUDIOS	99,-	59,-
VIEWTIFUL JOE	189,-	139,-
WARIO WORLD	189,-	149,-
WAWE RACER	179,-	69,-
ZELDA	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

Akcesoria

119 Dual Shock 2

105 Memory Card

129 Pilot DVD PS2

179 Pad XBOX

139 Pilot DVD XBOX

115 Pad GAMECUBE

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Paintball to gra głównie zespołowa, dlatego Tournament Paintball przypomina bardziej zabawki pokroju Rainbow Six, niż Halo. Twórcy mówią o dużym nacisku na rozbudowane, kooperacyjne sekcje, ale bez obaw. Defmeczy nie zabraknie!

DEV: MICROSOFT WYD: MICROSOFT KONSOLA: XBOX TERMIN: LUTY 2005

FORZA MOTORSPORT

>> THE 'REAL' DRIVING SIMULATOR NA XBOXA?

Xbox jest królem racerów – to właśnie na tej platformie można poszaleć w Project Gotham Racing i w RalliSport Challenge 2. Ale jednego konsoli Microsoftu dotychczas brakuje. Gry na miarę Gran Turismo, symulatora z prawdziwego zdarzenia, oferującego mnóstwo najnowszych licencjonowanych fur, szeroki wachlarz tras i wciągającą karierę. Wprawdzie Sega próbowała swoich sił wypuszczając jakiś czas temu Sega GT, ale gra przeszła bez echa. Tym razem sprawy w swoje ręce postanowiło wziąć wewnętrzne studio Microsoftu, w którym od przeszło dwóch lat trwają prace nad Forza Motorsport. I szczęśliwie mają się ku końcowi – gra powinna trafić na rynek już w lutym 2005. Czy zagrozi dominacji Gran Turismo w świecie 'poważnych' racerów? Na to się zanosi, choć nie wiadomo jeszcze, jak będzie z samą grywalnością. Ale kilka rzeczy w Forza Motorsport już teraz nieco przyćmiewa blask dzieła Polyphony. I nie mamy tu na myśli grafiki, bo akurat w tym aspekcie ciężko jest nawet najlepiej wykonanej grze z PlayStation 2 konkurować z pozycją zrobioną na Xboxa. Jak wiecie Polyphony oficjalnie zapowiedziało, że w Gran Turismo 4 nie będzie trybu online oraz że być może w przyszłym roku wyjdzie jakiś sequelododatek do GT4, który da nam taką możliwość. A Forza oczywiście w pełnie będzie korzystać z dobrodziejstw Xbox Live. Na dokładkę w GT4 samochody się nie niszczą, a w produkcji Microsoftu jak najbardziej. Czy coś jeszcze może przeważyć szalę na stronę Forza Motorsport? Być może bardzo zaawansowane (podobno) AI, które ma zdolność uczenia się naszego stylu jazdy. Tras w obu grach będzie w miarę podobna ilość, około 50 w GT4 i 60 w Forza, a liczbą samochodów zdecydowanie wygrywa Gran Turismo (700 w GT4 przy 200 w Forza). Tyle że w grze na Xboxa znajdziemy między innymi Ferrari, którego na próżno szukać w dziele Polyphony. Fakty przemawiają za Forza Motorsport w pewnym stopniu, ale wszystko okaże się dopiero, gdy położymy łapki na obu tych grach.

A teraz już bez porównań. Kariera w Forza Motorsport dość nietypowo podzielona została na trzy kontynenty – Amerykę Północną, Europę i Azję. Wybierając jeden z nich będziemy mieli dostęp do szerszej gamy samochodów miejscowych za mniejszą kaskę, a importy będą droższe. Trasy też pewnie będą jakoś przypisane do kontynentów. Pomysł wydaje się nam nie do końca przemyślany jednakowoż i mamy nadzieję, że w miarę postępów w karierze będzie można swobodnie ścigać się także na innych kontynentach. Bo droższe furki można jeszcze jakoś przeboleć. Tuning ma być oczywiście bardzo rozbudowany i do standardowego ustawiania wszystkiego, co w wozie się znajduje dojdzie także opcja zamiany silnika. A tak, będzie można wymienić silnik na inny, choć oczywiście zostanie to ograniczone klasą pojazdów, więc o przełożeniu silnika z Ferrari do Civica możecie zapomnieć. Grafika, co widać na screenach, będzie niezwykle dopracowana, cała masa filtrów i sztuczek uprzyjemni nam uczestniczenie w wyścigach. Podobnie jak progressive scan i format 16:9 oraz dźwięk w Dolby Digital. Wprawdzie 30 klatek na sekundę, jakie zapowiadają developerzy, nie jest szczytem marzeń, ale mamy przynajmniej pewność, że będzie stabilnie. Co do realizmu to prawdopodobnie będzie podobnie jak w GT4 – w trybie arcade bardziej zręcznościowo z włączonymi układami kontroli jazdy i innymi ułatwiaczami, a w karierze jak się chce – hardcore'owo lub nie. Zapowiada się niezła walka w każdym razie – już niedługo zobaczymy, która z gier wyznaczy na najbliższe lata kierunek, w jakim pójdą „real driving simulatory" wszelkiej maści. ■ ■

TOURNAMENT PAINTBALL

>> W POSZUKIWANIU NOWYCH PODGATUNKÓW FPSÓW

Strzelanie kolorowymi kulkami nigdy nie doczekało się poważnej gry, co w obliczu ogromnej popularności tego sportu bardzo nas dziwi. Utrzymany w konwencji kolorowego shootera fpp, Greg Hastings' Tournament Paintball oferował będzie wszystko, co najlepsze we wzajemnym ostrzeliwaniu się farbą. Walka toczyć się będzie na dwudziestu arenach, które udekorowano na wzór autentycznych poligonów. Będą bunkry, masa drzew, ogrodzeń, błoto, skały, kopce, rury – słowem wszystko, za czym można się schować, żeby nie oberwać. Prawdziwy paintball to szalenie dynamiczna zabawa, gdzie pogonie, wymiana kolorowego ognia i ucieczki są na porządku dziennym. Twórcy tak skonstruowali mapy, aby jak najwydatniej przenieść bitewne klimaty na ekran. Idą też o krok dalej. Wiecie przecież, że w prawdziwym paintballu postrzał w punktowane miejsce automatycznie usuwa gracza na jakiś czas z pola walki. W grze natomiast dopuszczone będzie pewne oszustwo. Jeśli nasz bohater oberwie kolorową kapsułką – natychmiast pojawi się przed nim małe wahadełko. Zatrzymanie rozbujanej wskazówki we wskazanej strefie pozwoli mu wstać i kontynuować zabawę. Każdy kolejny postrzał powodował będzie szybsze wymachy wahadełka, dlatego im dalej, tym trudniej powrócić do gry.

DEVELOPER: WXP INC WYD: ACTIVISION KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: GRUDZIEŃ

Twórcy obłożyli naszego przyjaciela przebogatym zestawem ruchów i zachowań. Na porządku dziennym będą takie akcje jak wychylanie się zza rogu, przekradanie wzdłuż ścian, bieganie oraz długi skok zakończony szorowaniem klatą po ziemi. Kondycję bohatera opisze specjalny paseczek, malejący wraz z każdym przebiegniętym metrem. Głównym celem będzie jednak wzajemne ostrzeliwanie się farbą, a tu ważne okażą się takie czynniki jak dobra celność i trajektoria lotu pocisku. Walka toczyć się będzie zarówno w multiplayerze (z obsługą sieci) jak i trybie dla jednego gracza opartym o karierę. Drugi tryb służył będzie przede wszystkim budowaniu postaci, zaopatrywaniu jej w niezliczone ilości gadżetów (buty, hełmy, kanistry, strzelby) i wprawianiu przed rozgrywką online. Jako smaczek pojawią się prawdziwe gwiazdy światowego paintballu, miejscówki oraz sponsorzy. Szykuje się zatem świeży shooter fpp, z dość oryginalnym systemem strzelania. ■ ■

newsplash

PSP bez granic!
Molly Smith z Sony Computer Entertainment of America potwierdziła, że gry na PSP pozbawione będą jakichkolwiek blokad terytorialnych! To oznacza, że importowana z Japonii konsola rozpozna w przyszłości gry wypuszczone w USA i Europie! Jest to świetna wiadomość dla importerów i kilku członków redakcji Neo Plus, którzy łykną system w dniu światowej premiery. Niestety, nadal nie wiadomo, czy taka sama zasada dotyczyła będzie filmów rozprowadzanych na dyskach UMD. Jak wiemy, regionalny podział filmów DVD to wciąż drażliwy temat dla producentów.

Kartoteki przejrzane
Miesiąc temu mieliście okazję zaznajomić się z recenzją Resident Evil: Outbreak, a już od jakiegoś czasu krążą plotki na temat części drugiej. File #2 to zarówno stare rozwiązania, jak i nowe patenty. Powróci cały wachlarz postaci znanych z poprzedniej gry, identyczne pozostanie sterowanie, oprawa graficzna i obsługa podręcznego menu. Mocno poprawi się natomiast obsługa kodu online – mamy nadzieję, że tym razem dotrze on także do Europy. Pojawi się komplet nowych scenariuszy, a wśród nich znajdziemy między innymi szpital, zoo, komisariat i metro. Tym razem epizody zagwarantują więcej, niż jedno zakończenie, co wymusi więcej grania. Głównym złym najprawdopodobniej pozostanie Tyrant. Gra trafi do amerykańskich sklepów w okolicy marca 2005.

Resident Evil 4 będzie na PS2!
Pamiętne słowa Capcom i Nintendo, jakoby seria Resident Evil pozostała exclusivem na konsolę GCN to już śpiew przeszłości. Duże „C" jest we wczesnym procesie przepisywania Resident Evil 4 na konsolę PlayStation 2. Przypominamy, że RE4 ukaże się na GCN w USA 11 stycznia 2005 roku, natomiast dwa tygodnie później zaatakuje też japońskie sklepy. Premiera RE4 na PlayStation 2 spodziewana jest „pod koniec 2005 roku", do tego czasu posiadacze konsol Nintendo cieszyć się będą czasowym exclusivem. Według słów programistów z Capcom – na razie jest zbyt wcześnie, aby mówić, jak duże będą uproszczenia w grafice w stosunku do GCN, ale ekipa dokłada wszelkich starań, aby zoptymalizować kod. Jakiekolwiek plotkio przeniesieniu RE4 na Xboxa nie zostały jeszcze oficjalnie potwierdzone, ale wiemy, że firma nie chce się w przyszłości zamykać przed innymi platformami.

Insomniac ma nową stonę www
Wszyscy zainteresowani wbijają się na adres http://www.insomniacgames.com/. Jeśli wypełnicie stosowne formularze online i staniecie się częścią społeczności Insomniac, to możecie liczyć na sekretne cheaty odblokowujące w grze najprzeróżniejsze dodatki.

Tymczasem u geniuszy ze Starbreeze
Nieprawdopodobnie utalentowana grupa szwedzkich programistów (odpowiedzialna za The Chronicles of Riddick: Escape form Butcher Bay na Xboxa, a wkrótce port na PC) weszła we współpracę z ogromnym i znanym wydawcą – Majesco. Obie firmy zapowiedziały, iż skupią się głównie na oprogramowaniu konsol następnej generacji.

wymieniaj gry za darmo...
www.swapzilla.pl
PONAD 1000 GIER, KONSOL I AKCESORII NA WYMIANĘ!

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI

ŚWIAT GIER

ROK ZAŁOŻENIA 1995

www.swiat-gier.com

CZYNNE PON-PT 10-19 SOBOTA 10-17

CHMIELNA 98
00-801 WARSZAWA
TEL. 620 91 92
0 501 19 66 94

SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL. 814 27 66
0 501 70 79 19

ZESTAW 719ZŁ OD 399ZŁ + 99ZŁ

149ZŁ + OD 499ZŁ ZESTAW 819ZŁ

49ZŁ + OD 349ZŁ ZESTAW 479ZŁ

OD 399ZŁ + 99ZŁ ZESTAW 699ZŁ

OD 399ZŁ + 119ZŁ ZESTAW 719ZŁ

OD 399ZŁ + 99ZŁ ZESTAW 719ZŁ

OD 499ZŁ + HIT ZESTAW 839ZŁ

OD 349ZŁ + HIT ZESTAW 519ZŁ

OD 499ZŁ + 80GB ZESTAW 1249ZŁ

OD 319ZŁ + HIT ZESTAW 579ZŁ

OD 319ZŁ + 119ZŁ ZESTAW 499ZŁ

NOWE PS2 SLIM!

WYSYŁKA W 24H

NIE CZEKAJ NA MIKOŁAJA WPADNIJ DO NAS

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI ZADZWOŃ I ZAPYTAJ

REGENERACJA PŁYT CD!

WYMIANA SERWIS RATY

NA HASŁO: X-MAS DOSTANIESZ UPOMINEK

GRY JUŻ OD 30 ZETA

PROMOCJE DO WYCZERPANIA ZAPASÓW

ORAZ WIELE INNYCH PROMOCJI

179ZŁ 219ZŁ 189ZŁ

179ZŁ 139ZŁ 69ZŁ 69ZŁ 69ZŁ

189ZŁ 219ZŁ 219ZŁ 189ZŁ 179ZŁ

179ZŁ 189ZŁ 199ZŁ 189ZŁ 219ZŁ

69ZŁ 219ZŁ 229ZŁ 189ZŁ 179ZŁ

219ZŁ 199ZŁ 199ZŁ 189ZŁ 179ZŁ

189ZŁ 189ZŁ 199ZŁ 199ZŁ 189ZŁ

169ZŁ 199ZŁ 189ZŁ 199ZŁ 199ZŁ

70ZŁ 60ZŁ 70ZŁ 119ZŁ 119ZŁ 119ZŁ 119ZŁ 119ZŁ 119ZŁ 119ZŁ 119ZŁ 119ZŁ 119ZŁ

Podczas prac nad Jade Empire wykorzystano ostatni silnik graficzny firmy Epic – Unreal Engine 3. „Trójka" powala niespotykanymi dotąd efektami graficznymi (zwłaszcza techniką rozszczepiania światłą) i mamy nadzieję, że Xbox udźwignie choć część tych dobrodziejstw.

JADE EMPIRE

>> TWÓRCY KOTOR NIEBAWEM POWRÓCĄ...

BioWare to zdecydowanie pierwsza liga, a po gigantycznym sukcesie KOTOR mają wreszcie czas (i pieniądze), by realizować własne projekty.

Posiadacze Xboxa mogą czuć się wyróżnieni. Jedni z najzdolniejszych twórców gier RPG, upatrzyli sobie właśnie ich platformę jako podstawowe narzędzie do wprowadzania swych wizji w życie. Po niesamowicie grywalnym Knights of the Old Republic, firma BioWare już na początku przyszłego roku postara się dostarczyć kolejny wielki tytuł. Tym razem już bez wsparcia potężnych licencji. Akcja Jade Empire rozegra się na terenie Chin, mocno jednak przekolorowanych, mistycznych i mrocznych. Bohater (lub bohaterka), którego wybierze bądź stworzy od podstaw gracz okazuje się być niesamowicie sprawnym i zabójczo szybkim adeptem szkoły kung fu. BioWare postara się tym razem połączyć szybką, hiperrealistyczną jatkę ze starożytnymi chińskimi legendami. Brzmi obiecująco, jak na razie.

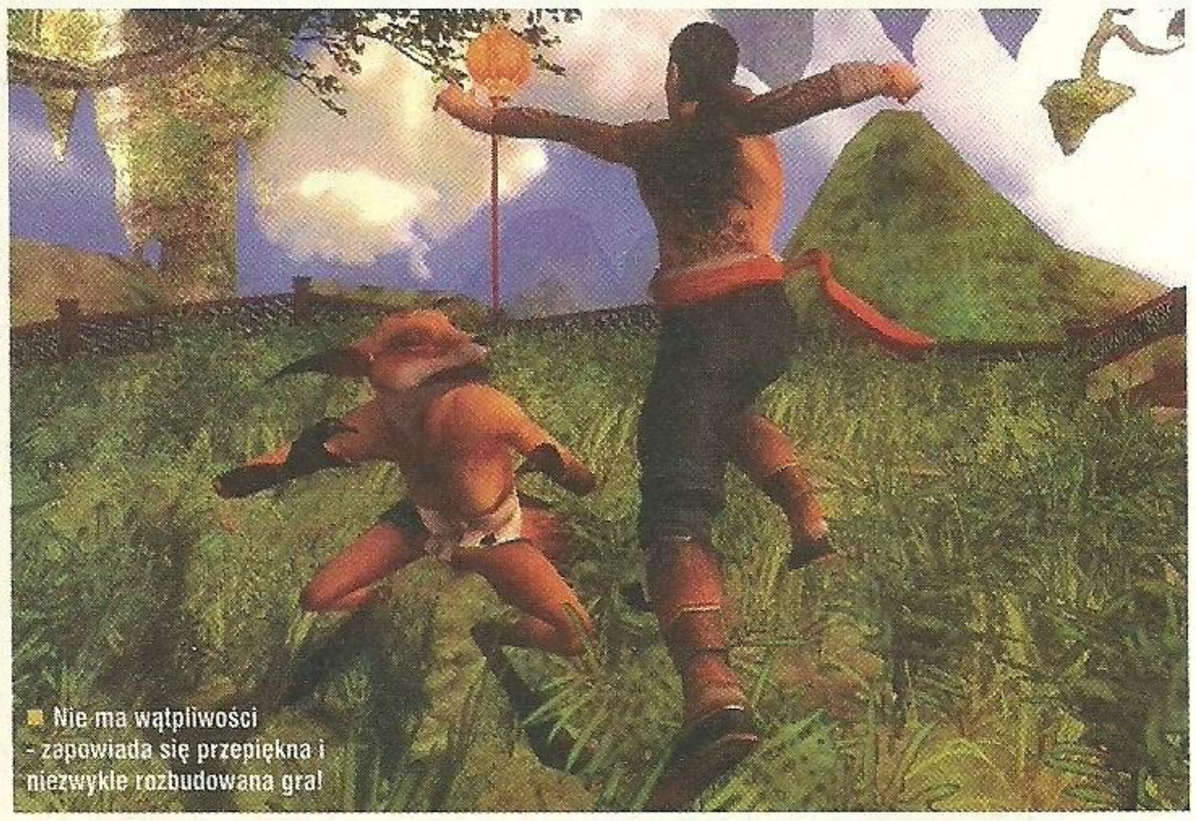
W przeciwieństwie do KOTOR, gdzie walki toczyły się turowo, Jade Empire preferuje bitwy w czasie rzeczywistym. Oznacza to, że szybkość Waszego kciuka niejednokrotnie zadecyduje o życiu, bądź śmierci. Sterowanie nie powinno przysporzyć nikomu problemów. Pod A i X znajdować się będą dwa podstawowe ataki, zaś blok i Focus umieszczono odpowiednio pod B i Y. Właśnie, Focus okazuje się być jednym z najbardziej widowiskowych patentów, jakie BioWare sprzeda nam wraz z gotowym tytułem. Odpalenie tej umiejętności spowoduje, że świat otaczający bohatera zwolni, a on zaatakuje znacznie dokładniej i o wiele bardziej widowiskowo niż dotychczas. Nie ma jednak nic za darmo. Używanie Focusa spowoduje stopniowe osuszanie paseczka Chi. Kiedy wyschnie do końca, świat ponownie przyspieszy. Zabawę z Focusem można jednak przedłużyć poprzez zbieranie niebieskich sfer porozrzucanych na polu walki.

Ciekawie zapowiada się fakt, iż nasz wojownik będzie w stanie przyswoić ponad trzydzieści różnych stylów walki, a płynne przełączanie między nimi zapewni cyfrowy krzyżak. Naturalnie podczas walk przydatne okażą się moce Chi, które zuch wplecie pomiędzy kolejne wiązanki ciosów. Obiecująco zapowiada się zwłaszcza Legendary Fist, moc, dzięki której bohater bije tak mocno, że przeciwnicy zalewają się krwią już po pierwszym uderzeniu. Właśnie, krwią – BioWare ogłasza, iż nie będzie problemu z przecięciem przeciwnika na pół, oczywiście przy wykorzystaniu stosownych narzędzi. Mimo, iż Jade Empire nie zapowiada się szczególnie brutalnie, to na pewno niejednokrotnie tryśnie posoka. Same walki natomiast zapowiadają się niezwykle widowiskowo, a wszystko to dzięki bardzo dokładnej animacji postaci, świetnej grafice i filmowym wstawkom. Starcia z ogromnymi bossami da się rozegrać na wiele możliwych sposobów. Jasne, można transformować się w demona i tłuc do ostatniego paska energii z ogromną matką kanibali, ale można też spróbować zniszczyć otaczające ją kolumny, co sprawi, że spadnie na nią kilkutonowy deszczyk. Twórcy zapewniają, że każda bitwa oznaczała będzie masę możliwości.

Oczywiście dobry RPG nie polega wyłącznie na walce i BioWare dobrze o tym wie. Podobnie jak w KOTOR, nasz zuch spotka na swojej drodze mnóstwo niezależnych postaci, a rozmawiając z nimi będzie w stanie zająć dowolne stanowisko – od przyjaznego, poprzez neutralne, aż po wrogie i odpychające. W zależności od tego, jak zachowanie bohatera wpłynie na grę, otworzą się przed nim inne umiejętności, moce Chi i zadania poboczne. Fajna sprawa dla osób lubiących kończyć gry kilka razy. Całości pozytywnego obrazu dopełnia rewelacyjnie podłożony dubbing, odgłosy, muzyka oraz renderowane filmy tłumaczące zawiłości scenariusza.

Już na obecnym etapie prac ogromne wrażenie robią efekty graficzne, zaś część z nich została żywcem „skradziona" z wielokrotnie wspomnianego KOTOR. Trzeba przyznać, że idealnie pasują one do chińskich klimatów, w których rozgrywa się Jade Empire. Aha, sporą ciekawostką okaże się na pewno fakt, iż bohater niejednokrotnie porzuci cielesną powłokę i w towarzystwie setki efektów graficznych zmieni się w jednego z potężnych chińskich demonów. Jak dotąd wiemy o przynajmniej sześciu różnych bestiach, a BioWare na tym na pewno nie poprzestanie.

Z miesiąca na miesiąc gra wygląda coraz lepiej i już dziś mogłaby śmiało pretendować do tytułu najpiękniejszej gry na Xboxa. Rewelacyjne, żywe kolory, usłane szczegółami krajobrazy, masa nowoczesnych filtrów graficznych, środowiska żyjące własnym życiem. Ach, nie możemy doczekać się pełnej wersji Jade Empire. ■■

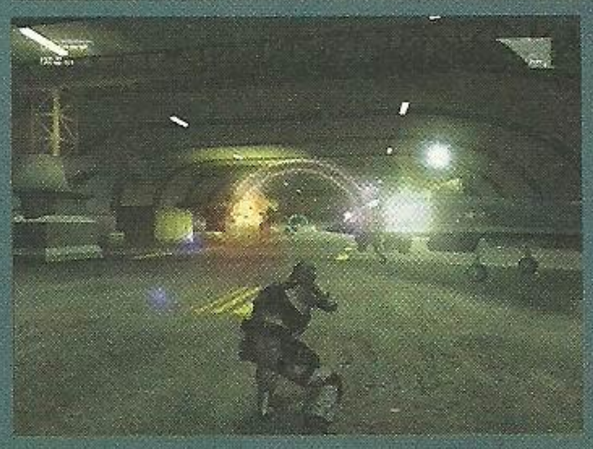


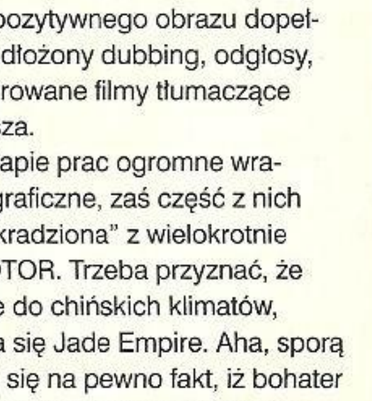
Nie ma wątpliwości - zapowiada się przepiękna i niezwykle rozbudowana gra!

CT SPECIAL FORCES

>> Z GBA NA PS2 I XBOXA

Jedna z ciekawszych serii gier strzelanin na GameBoya Advance liczy sobie już trzy części, a każda kolejna jest lepsza. Kierowany przez gracza komandos napiera przed siebie, walczy z terrorystami i uwalnia jeńców, a od czasu do czasu przesiada się do helikoptera bądź bojowego myśliwca. Francuscy twórcy Counter-Terrorist Special Forces najpierw skonwertowali z GBA wszystkie trzy części na PS one, a teraz zapragnęli uderzyć już na konsole nowej generacji z w pełni trójwymiarową, nowoczesną odsłoną gry. Pierwsze screeny mówią wszystko o charakterze rozgrywki, ale nie mówią nic o zasadach - czy będzie to po prostu strzelanina, czy może pojawi się jakiś element taktyki, bądź współpracy zespołowej. Stawiamy raczej na bezstresowa rozwałkę. Nie podano jeszcze terminu premiery. ■■





NEWSPLASH

San Andreas bije rekordy!
Pierwszy tydzień sprzedaży najnowszego megahitu ze stajni Rockstar North rozwalił w pył rekord ustanowiony poprzednio przez GTA: Vice City. Sprawdźmy to. Tylko w pierwszy weekend sprzedaży Brytyjczycy wynieśli ze sklepów 677 tysięcy kopii, co jest nieprawdopodobnym osiągnięciem w porównaniu z 250 tysiącami Vice City, sprzedanymi w tydzień po premierze. Czujecie to? Pierwszy weekend sprzedaży San Andreas był blisko dwa i pół razy bardziej owocny, niż cały tydzień należący do poprzedniej odsłony gry! Nie mamy jeszcze doniesień o sprzedaży nowego GTA w USA, ani reszcie Europy.

Warthog kupiony przez Tiger Telematics
Brytyjski developer Warthog, znany z takich tytułów jak Harry Potter and the Sorcerer's Stone, Mace Griffin: Bounty Hunter, czy Richard Burns Rally został wciągnięty w struktury Tiger Telematics. Koszt wchłonięcia firmy to 8.1 miliona dolarów i daje Telematicsom prawo do rozporządzania ludźmi, aktywami i siedzibami chłopaków z Warthog. Przejęcie na pewno wzmocni w jakimś stopniu przenośną konsolkę Gizmondo, którą Tiger Telematics wypluło w Wielkiej Brytanii na przełomie października i listopada 2004.

Za mało Hitmana?
Na początku listopada Eidos oświadczył, że czwarta gra spod znaku łysej głowy i dymiącej spluwy zmierza właśnie na PS2 i Xboxa. Hitman: Blood Money powstaje w laboratoriach Io Interactive i powinien być gotowy na wiosnę 2005. Ponownie do gry wchodzi Agent 47, tylko i wyłącznie po to, aby dowiedzieć się, że członkowie jego agencji (ICA) są po cichu eliminowani. Jeden po drugim. Nasz łysy brat podejrzewa, że za całą sprawą stoi znacznie potężniejsza organizacja. Przerażony obrotem wydarzeń, 47 jedzie do USA, gdzie w zależności od tego jak i gdzie wyda zarobione pieniądze – inne będą misje i bronie, jakimi się posłuży. Blood Money zasuwać ma na poprawionej wersji silnika Glacier, co w skrócie zapewnić nam ma najładniejszą część serii.

Rok 2005 a Dragon Ball
Atari nie przestaje doić popularnej serii Dragon Ball i na 2005 rok zapowiedziało aż cztery gry ze świata roztrzepanej rodzinki Songo i mściwego indywidualisty Vegety. Pierwszy zaatakuje Dragon Ball Z: Sagas (Xbox, wiosna 2005) i będzie to action/adventure z wbudowanym trybem kooperacji. Dragon Ball GT: Transformation powstaje z myślą o GBA i uderzy za pół roku – dokładnie w lato 2005. Po wakacjach Atari wyda jeszcze po jednym tytule ze świata Dragon Ball przeznaczonym na PS2 i GBA. Nie ma to jak cieplutka licencja.

Podwójna premiera MGS w Japonii
16 grudnia będzie wielkim dniem dla naszego ulubionego agenta z paczką fajek w kieszeni. Przynajmniej w Kraju Kwitnącej Wiśni, gdzie spodziewana jest równoczesna premiera Metal Gear Acid (PSP) i Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Przypomnijmy, iż amerykański launch MGS3 nastąpił 17 listopada 2004 roku, zaś MGAcid będzie czymś w rodzaju turowej strategii, pod którą nie podpisał się niestety Hideo Kojima.

Dante wystąpi na dużym ekranie!
Nie ma jeszcze żadnych szczegółów odnośnie fabuły, ale Capcom podało do wiadomości, iż trwają prace nad filmem Devil May Cry. Nie spodziewamy się jakiejś super głębokiej fabuły, czy znanych aktorów. Być może wiecie też o zekranizowaniu Onimushy, która wejdzie do kin w 2006 roku oraz Mega Manie znajdującym się we wczesnej fazie planowania. Ludzie! Wyobrażacie sobie fabularny film o MEGA MANIE?!

REGENERACJA PŁYT CD

GAMEBOY ADVANCE GAMECUBE PLAYSTATION2 XBOX
KONSOLE GRY AKCESORIA SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS

NOWY, WYWALONY W KOSMOS SKLEP

MAD GAMES

Z WAMI OD 1997 ROKU!

CZYNNE PON. PT. 11-19
SOB.10-14

WYSYŁKA/DOSTAWA 24h

budynek klubu ZIELONA GĘŚ/metro POLE MOKOTOWSKIE

NOWY ADRES/NOWY TELEFON

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 03 682 WARSZAWA
TEL./FAX (022) 498 99 93 / KOM. 503 624 692

WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 PLN DO 199 PLN

WIELKA WYPRZEDAŻ GIER NA XBOXA
TYTUŁY JUŻ OD 39 PLN

PSOne od 189 zł

GBA od 200 zł

XBOX od 449 zł

GCN od 319 zł

PS2 od 399 zł

www.madgames.pl

COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

MAD GAMES

budynek klubu ZIELONA GĘŚ/metro POLE MOKOTOWSKIE
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 03 682 WARSZAWA / TEL./FAX (022) 498 99 93 / KOM. 503 624 692

Dlaczego Nina? Okazuje się, że jest to jedna z najchętniej wybieranych postaci.

Smutna wiadomość dla fanów Ninki. Niejednokrotnie zmuszeni będziecie do ratowania z opresji jej partnera. Niestety, nie można pozwolić mu umrzeć...

DEVELOPER: NAMCO WYDAWCA: NAMCO KONSOLA: PS2 TERMIN: LUTY 2005

Ważna sprawa: Nina pojawi się w kilku różnych strojach. Niektóre będą skąpe.

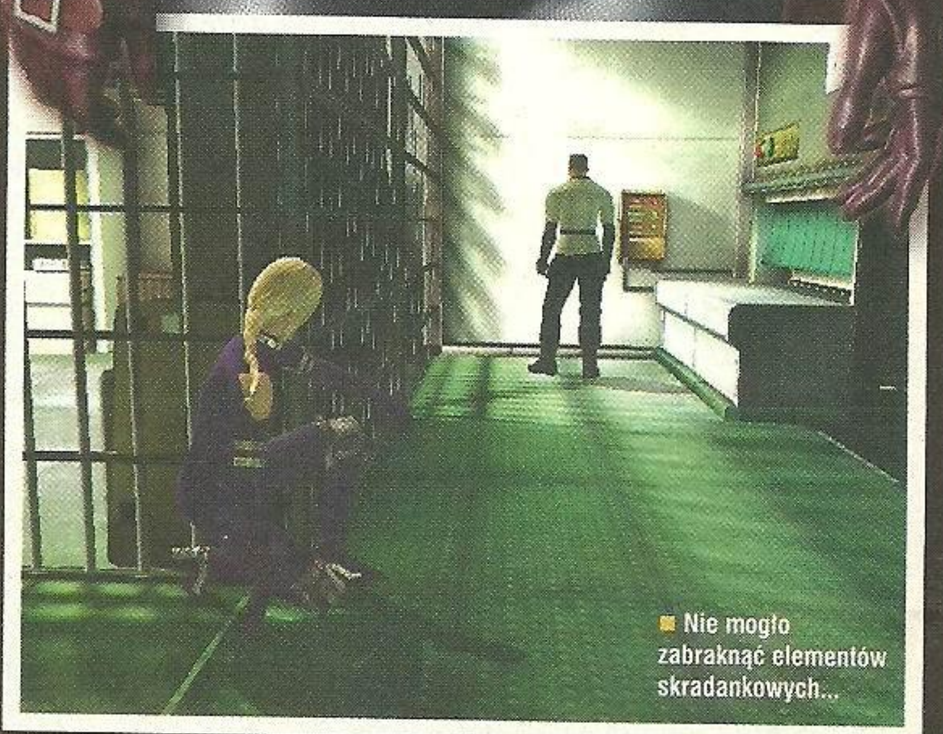
DEATH BY DEGREES JUŻ GRALIŚMY

>> OD ZERA DO BOHATERA: NINA WILLIAMS W SWOJEJ WŁASNEJ GRZE

Zasada, według której postępuje Namco przygotowując ten tytuł jest prosta. Należy wziąć dowolną postać z dużej i popularnej serii gier, a następnie umieścić ją w oddzielnym tytule nasączonym odpowiednią dawką akcji i czekać na rezultat. Wieki temu identycznie postąpiło Midway, kiedy to własnej gry doczekał się Sub-Zero chirurgicznie wycięty z serii Mortal Kombat. W lutym podobny los spotka Ninę Williams – seksowną zabójczynię od lat sprzedającą mordercze ciosy i łamiącą kości w Tekkenie. Udało mi się położyć łapki na wczesnej wersji Death by Degrees i sprawdzić, jak zabójcza blondynka prezentuje się w pierwszoplanowej roli. Wrażenia mam raczej mieszane.

Fabułę Death by Degrees odkryjecie sami, ale nie zaszkodzi przytoczyć choćby jej śladową ilość. Opowieść skupi się wokół skradzionej broni najnowszej generacji, której nieprawidłowe użytkowanie grozi zgubnymi konsekwencjami. Tajny agent Nina Williams (jak to brzmi!!) zostanie poproszona o odszukanie wykradzionego towaru i zlikwidowanie zagrożenia. Zgadnijcie, czy jej się uda.

Zanim zasiadłem do właściwej gry, miałem okazję obejrzeć krótki filmik opowiadający o tym, jak pewnego słonecznego dnia kilku zbirów napadło Ninę, gdy ta opalała się przy basenie. Walka półnagim kociakiem z bandziorami w kilka sekund zaznajomiła mnie z maksymalnie prostym systemem walki. Niemal identyczne rozwiązanie zastosowano już w grze Rise to Honour, gdzie ciosy wymierzało się przy użyciu prawej gałki joypada. Podobnie jak w tamtym tytule, Nina weźmie udział w dziesiątkach starć, podczas których przeciwnicy atakowali będą z każdej strony. Rytmiczne wychylanie gałki w prawo spowoduje, że blondyna wyprowadzi w tym kierunku kilka morderczych ciosów. To wygodne rozwiązanie, bo nie trzeba za każdym razem odwracać się przodem do przeciwnika, ale jednocześnie bardzo ułatwia całą zabawę i czyni ją mniej zjadliwą dla hardcore'owych graczy. Podobnie ma się sprawa blokowania nadlatujących zewsząd ciosów. Wystarczy trzymać prawą gałkę wychyloną w odpowiednią stronę, a Nina już sama zadba o stosowną gardę. Aby nieco urozmaicić ten monotonny teatrzyk, autorzy zadbali o kilka widowiskowych akcji. Jeśli odpowiednio popracujecie nad „gałkologią", blondyna nauczy się przechodzić między ciosami, założy kilka znanych na świat cały łamań, chwytów i dźwigni, wypłaci kilka widowiskowych kopniaków, a gdy naładuje się odpowiedni wskaźnik – zaatakuje przeciwnika efektownym specjałem. Otóż w pewnym momencie Nina prześwietla sobie przeciwnika rentgenowskim wzrokiem, dokładnie widzi jego czułe organy i po krótkiej chwili przeprowadza na nie szturm. Całość sprowadza się ostatecznie do tego, że zaatakowany w ten sposób typ pada martwy na ziemię z pękniętym sercem i rozwaloną wątrobą. Niezłe. I nawet ładnie wykonane. Niemal tak ładnie, jak w filmie *Romeo Must Die*, z którego ów patent zapożyczono.



Nie mogło zabraknąć elementów skradankowych...

Szpiegowska zdalnie sterowana kamera umożliwi podejrzenie niedostępnych dla Niny miejsc.

Walki na miecze są całkiem widowiskowe. Szkoda, że broń się niszczy i kolejne cięcia Nina zablokuje już pięściami.

Walka na tym się nie kończy. Punktowani przeciwnicy wyrzucają z siebie najprzeróżniejsze gadżety, pokroju pałek, noży, mieczy i pistoletów, które Nina naturalnie może podnieść i użyć. Strzelanie z dwóch pistoletów jednocześnie nie wyszło Namco tak dobrze, jak choćby Capcomowi w Devil May Cry 3. Jasne, Nina co rusz zmienia bojowe pozy i sieje ołowiem w różnych kierunkach, ale robi to straszliwie anemicznie i sztucznie. Całe szczęście, że podczas bijatyki można płynnie przełączać się pomiędzy tradycyjnym stylem walki, mieczami i resztą dobrodziejstw. Cóż, na tym etapie prac Death by Degrees nie jest nawet w połowie tak atrakcyjne jak Rise to Honour, ale przed tą grą jeszcze kilka miesięcy dopieszczania.

Założeniem Namco było najprawdopodobniej maksymalne urozmaicenie gry, dlatego oprócz klepania przeciwników po buziach Nina weźmie także czynny udział w sekcjach platformowych, strzelaniu ze snajperki, zwiedzaniu pomieszczeń, zbieraniu użytecznych przedmiotów, wspinaniu się po drabinach i skradaniu. Non stop zmienia się konwencja zabawy i możecie być pewni, że po większej bitwie zawsze przyjdzie pora na odrobinę myślenia. Najbardziej podobały mi się misje, w których należało zakraść się cichutko za przeciwnika i kilkoma sprawnymi chwytami złamać mu kark. Jeśli blondynka nieumiejętnie zaszła typa, ten natychmiast wzywał kolegów i robiło się piekło. Dla zabawy przy każdej nadarzającej się okazji robiłem maksymalny raban, a potem sprawdzałem ciosy i nowe zagrania na kolegach zaalarmowanego wcześniej bydlaka.

W pustych pomieszczeniach, gdzie Nina pokazana jest ze statycznych kamer, wszystko działa rewelacyjnie płynnie i ciężko jest wówczas odkleić wzrok od ekranu. Gorzej, gdy zabójczyni wyjdzie na otwarty teren, a przy okazji zaatakuje ją kilku śmierdzących drabów. Animacja gubi znaczną liczbę klatek, a dziewczyna traci gdzieś całą swą gracje. I nie bardzo podobało mi się to, że grając Niną (tą-Niną-z-Tekkena!) zmuszony byłem do załatwiania wszystkich pojedynków za pomocą gałek analoga. Do licha! Chciałbym pełnej kontroli nad kobietką, a ponad wszystko chciałbym sprawdzić wszystkie te łamania, chwyty i dźwignie, których nauczyłem się przez ostatnich kilka lat katowania Tekkena.

Cóż, szykuje nam się kolejna gra z waleczną samiczką w roli głównej. Są fajne patenty, jest masa akcji, a wydarzenia bardzo szybko posuwają się naprzód. Gorzej, że wygląda na to, iż zabawka będzie dość uproszczona i w miarę łatwa. Ale przekonamy się w lutym.

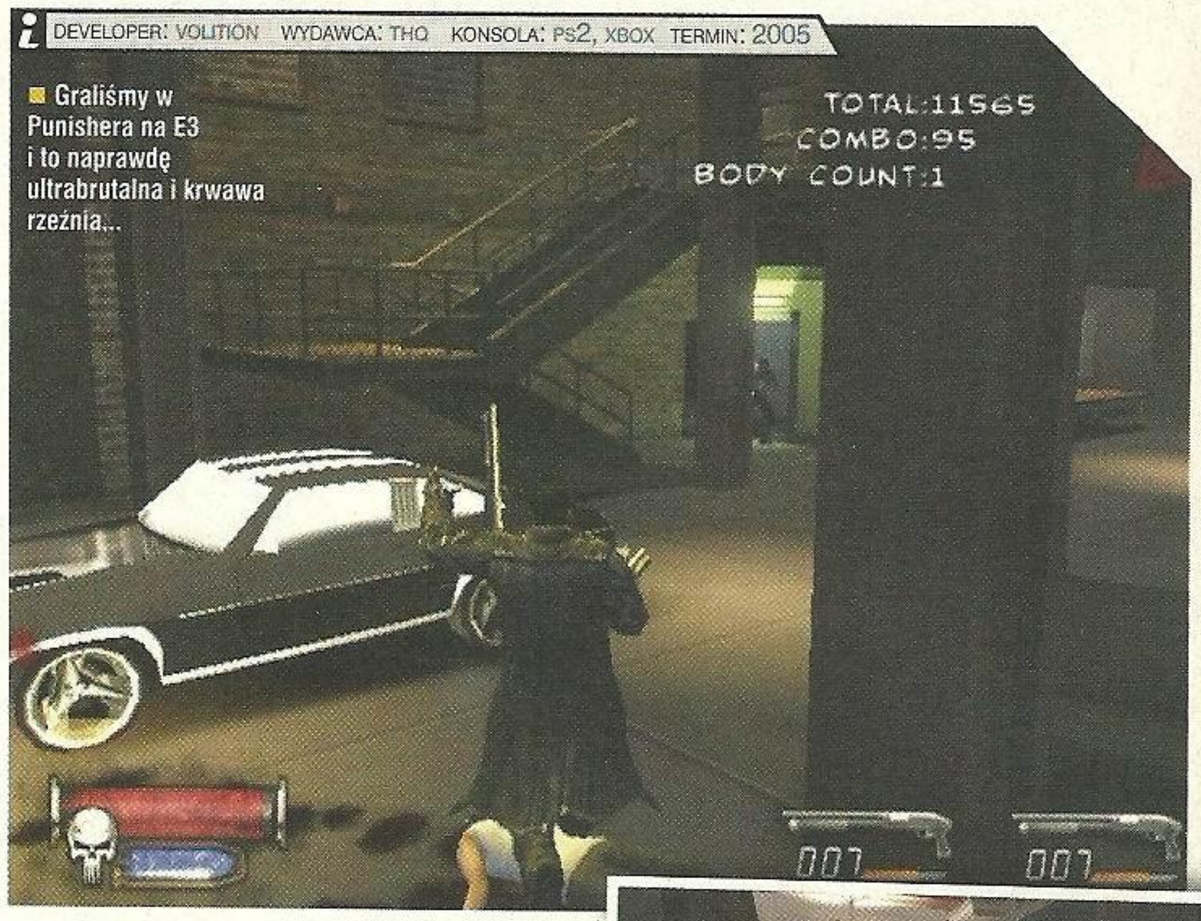
Matt ■ ■

Zombiaki też się pojawią, a jakże. Zaraz... czy to nie żołnierze Rebeliantów z bitwy na Hoth?

THE PUNISHER

>> ZBRODNIA. KARA. PUNISHER.

DEVELOPER: VOLITION WYDAWCA: THQ KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: 2005

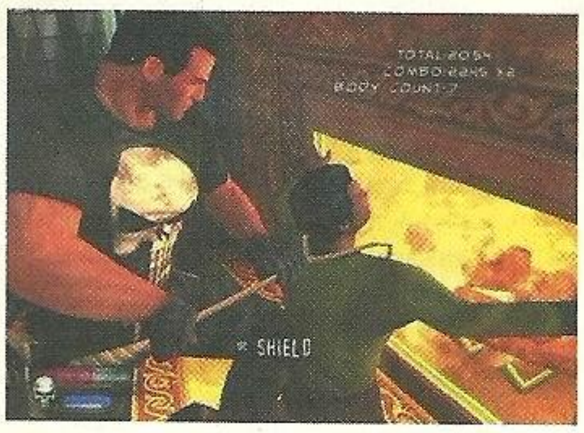


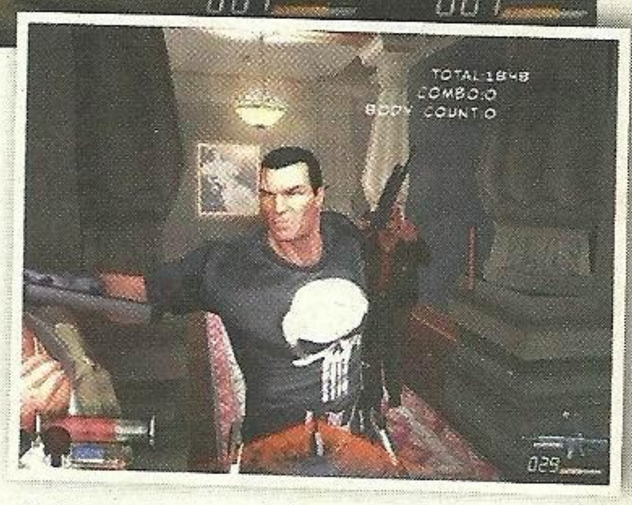
Graliśmy w Punishera na E3 i to naprawdę ultrabrutalna i krwawa rzeźnia...

Gniew i zemsta to bardzo wdzięczne tematy na filmy i jeszcze wdzięczniejsze na gry video. Kiedy rodzina Franka Castle zostaje starta z powierzchni ziemi przez mafię, były policjant niczym szaleniec uzbraja się w ciężkie karabiny i zaczyna prywatną wojnę z przestępczym półświatkiem.

Rewelacyjna sprzedaż komiksów i raczej chłodne spojrzenie fanów na film uświadomiło programistom z grupy Volition, w czym drzemie siła bezwzględnego pogromcy. Postać grywalnego Punishera, podobnie jak wszystkie wydarzenia w grze, zostaną w całości oparte na komiksowym wizerunku i tylko głosu użyczy bohaterowi Thomas Jane – filmowy odtwórca roli. Sama gra będzie strzelanką ukazaną z perspektywy trzeciej osoby i nie ma mowy, aby od razu nie porównać jej z bliźniaczo podobnymi tytułami pokroju Max Payne czy Dead to Rights. Rewelacyjnie zapowiada się grafika (zwłaszcza śliczne modele postaci w wysokiej rozdzielczości) oraz olbrzymia dawka brutalności, nawet większa, niż spodziewalibyśmy się po takim tytule. Ale gniew komiksowego Punishera zawsze przekładał się na krwawą łaźnię i tysiące wystrzelonych pocisków, więc nie ma się w sumie czemu dziwić. Pomimo tego, że tytuł pracował będzie na mocno zmodyfikowanym silniku gry Red Faction 2 (świetnie! Otoczenie posypie się w drobny mak!), grupa Volition zamierza dodatkowo zaaplikować tu znany na świat cały engine Havoc, który weźmie na siebie liczenie realistycznej fizyki i czystej grafiki. Mściwy Frank rozwalał będzie przeciwników kawałek po kawałeczku, więc wszystkie te odpadające członki i eksplozje czerwieni wręcz domagają się stabilnego kodu. Zapowiada się naprawdę smakowita, ładna, a przede wszystkim ciekawa gra i im bliżej nowego roku, tym bardziej ostrzymy sobie na nią zęby. Poziomy w grze zaprojektowano co prawda strasznie liniowo (przynajmniej początkowe partie), ale być może drogę ubarwią nam nieco interaktywne pułapki i całe tuziny ciemnych typów do zniszczenia.

W dowolnym momencie Punisher może zabawić się w krótkie przesłuchanie przeciwnika, a to czasami wzbogaci go o jakąś przepustkę (kartę magnetyczną na przykład) odblokowującą dostęp do sekretnych pomieszczeń. Kiedy Castle złapie jąkającego się ze strachu adwersarza, gra wysypie przed nim kilka możliwości. Schwytanego draba można brutalnie przepytać, bądź zrobić mu jeszcze jeden otwór do oddychania. Pojawią się także specjalne miejsca (jak choćby akwarium z piraniami), do których zawlec można przeciwnika i dać upust skrywanemu dotychczas, sadystycznemu Ja. Frank, wzorem znanych bohaterów tpp potrafił będzie widowiskowo schodzić z linii strzału i nurkować w głąb ekranu z wyciągniętą przed siebie bronią. Na szczęście okazuje się, że sterowanie zostało w tym wszystkim dobrze wyważone i jest najmniej brutalnym elementem całej zabawy. Nie ma problemów z kamerą, orientacją w terenie, ani łapaniem przeciwników w dowolnych położeniach kadru.





Volition szykuje grę, która zapowiada się przynajmniej dobrze. Świetna fizyka, przemoc, przesłuchania, precyzyjne sterowanie i tańczący między kulami Punisher, non stop trzymający paluchy na spustach. Na to się czeka! ■■

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI NISKA CENA 2003

ROBSON

NOWA STRONA!!! www.robson.pl NOWA STRONA!!!

szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

PlayStation od 199 PLN gry od 29,-

Nowy model Ps Two w szczuplutkiej cenie

PlayStation 2 od 449 PLN gry od 29,-

XBOX od 499 PLN gry od 29,-

Dreamcast od 249 PLN gry od 29,-

GAME BOY od 199 PLN

GAME BOY ADVANCE SP od 349 PLN gry od 29,-

NINTENDO GAMECUBE od 299 PLN gry od 29,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I AKCESORIÓW

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL. (022)4361966

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88

e-mail: robson@robson.pl zapraszamy PN-PT 11.00-19.00 BEZ SMS-ÓW

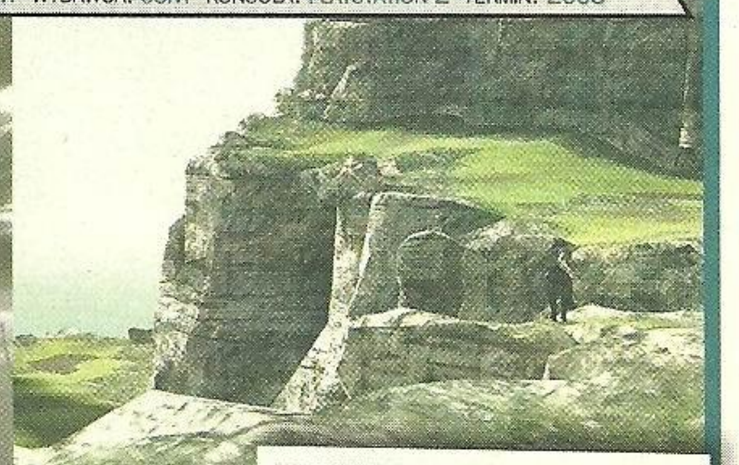
SKLEP INTERNETOWY! www.robson.pl OTWARTY 24H

„Kiedy kończyliśmy ICO, musieliśmy naturalnie pomyśleć nad kolejnym projektem, ale zarówno opowieść jak i gameplay ICO były na tyle kompletne, że ciężko byłoby napisać sequel" mówi Kenji Kaido – „zwłaszcza, jeśli chcielibyśmy zawrzeć tam pomysły, które pojawiły się w Wanda and Colossus".

WANDA AND COLOSSUS

>> JEDNA Z NAJBARDZIEJ OCZEKIWANYCH PRZEZ NAS GIER...

DEVELOPER: SONY WYDAWCA: SONY KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: 2005



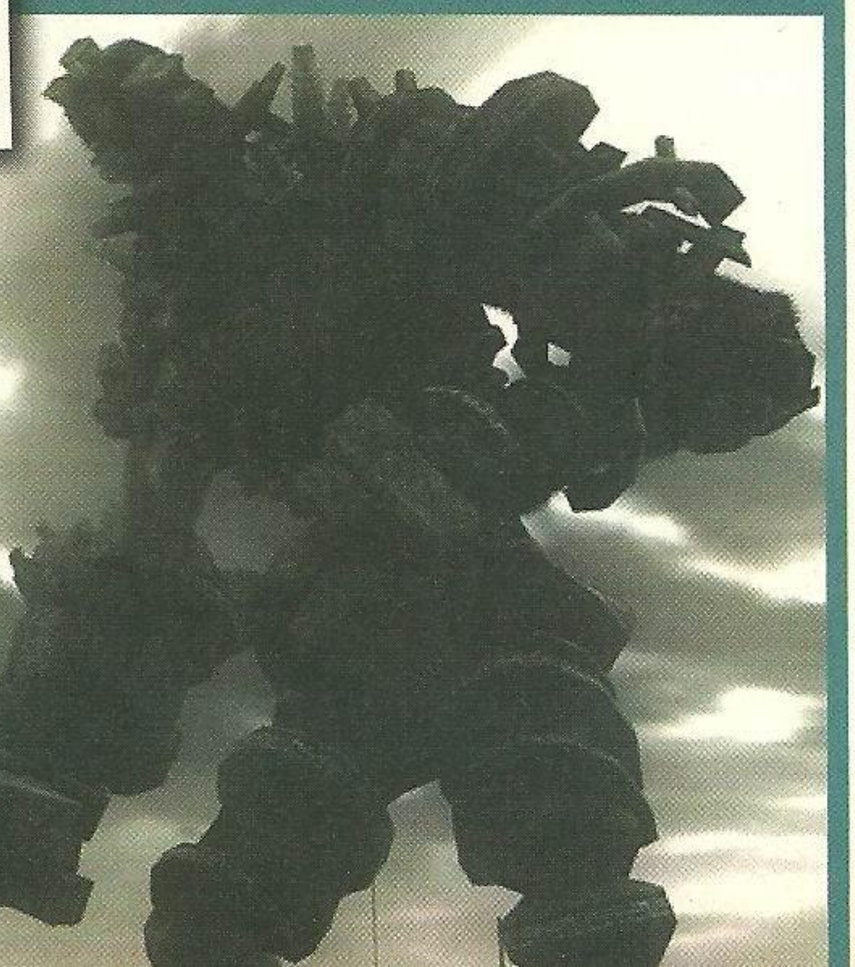
ICO nie zrobiło furory. Wszyscy wiemy, że sprzedało się słabo, choć recenzje w większości przypadków były więcej niż pochlebne. Być może problem leżał w tym, że ICO było sztuką przez duże „S". Nam w N+ ICO bardzo (bardzo!) się podobało i dlatego z entuzjazmem przywitaliśmy pierwsze szczątkowe informacje na temat Wandy i Kolosa. Większość poniższych informacji pochodzi z wywiadu z głównym projektantem gry Fumito Uedą i producentem Kenjim Kaido oraz z króciutkiego i wielce enigmatycznego trailera.

Wanda and Colossus nie jest oficjalnym sequelem ICO, jest natomiast swego rodzaju duchowym spadkobiercą tej gry. Bo nawet pomimo tego, że Ueda-san postanowił zamieścić w grze więcej akcji, to nie da się z niczym pomylić charakterystycznego designu. Lekko przydymione kolory, charakterystyczne projekty postaci, piękne krajobrazy oraz tajemnica, która otacza bohaterów i ich motywy postępowania jest znakiem firmowym Wandy and Colossusa. Na razie ciężko stwierdzić, czy to właśnie Wanda jest postacią jeżdżącą na koniu w trailerze, choć we wspomnianym wywiadzie Kaido-san wypowiedział się o jeźdźcu per „ona". Znamy natomiast imię konia – zwie się on Argo i będzie głównym środkiem transportu w świecie gry. Bez wiernego wierzchowca nie da się w zasadzie dogonić majestatycznie kroczących, gigantycznych monstrów. Których również nie można jeszcze ostatecznie utożsamić z tytułowym Colossusem.

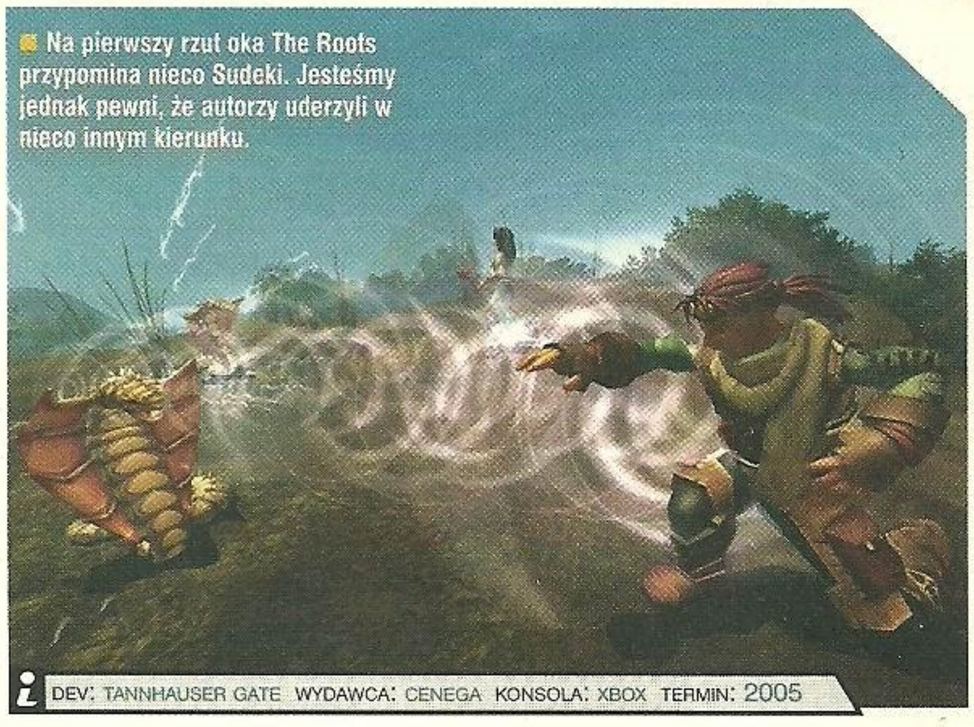
Z trailera jasno wynika tylko jedno – z gigantycznym monstrami trzeba będzie walczyć. Ueda-san wpadł na pomysł, że nie będą to takie klasyczne walki, a raczej zadania zręcznościowo-wspinaczkowe. Zadaniem gracze będzie wspięcie się na gigantycznego (kilkadziesiąt do kilkuset metrów wysokości!) potwora i odnalezienie jego słabego punktu. W przynajmniej dwóch przypadkach pokazanych w trailerze miejsce to znajdowało się na głowie monstera. Fumito Ueda twierdzi, że walka z każdym z nich będzie zupełnie inna, a ich zachowanie będzie się dynamicznie zmieniało w zależności od tego, co będziemy robić. Na przykład zranienie łapy, w której gigant trzyma broń sprawi, że ją upuści. Ueda-san jest dumny z tego, że jako pierwszy wpadł na pomysł ruchomego, dynamicznie zmieniającego się poziomu, po którym porusza się bohater gry. Wyobraźcie to sobie sami – przerażający monster wielkości wieżowca, na którego trzeba się wspiąć, podczas gdy ten cały czas się porusza, łazi, macha łapskami, próbuje zrzucić śmiałka lub przeszkodzić mu w jakiś inny sposób. To może być niezłe, naprawdę. O ile oczywiście będzie dobrze rozwiązane, ale nie wątpimy, że akurat ci developerzy wykombinowali coś fajnego i unikalnego jednocześnie. Szkoda tylko, że trzymają to w tajemnicy.

Wanda and Colossus będzie oczywiście przygodówką, nie zabraknie też zagadek i mistycznej fabuły oraz ulotnego, niezwykłego klimatu. Wprawdzie na temat samej historii, motywów postaci i związku pomiędzy nimi podobnego do tego z ICO nie padło podczas wywiadu nawet jedno słowo, ale przynajmniej o klimat jesteśmy zupełnie spokojni. Nie wykluczamy także tego, że tak naprawdę akcja dzieje się na tej samej planecie, na której pewien chłopiec kilka lat temu ratował zwiewną istotkę z rąk czarnych demonów... I tylko co do jednego nie mamy już żadnych wątpliwości – to też będzie Sztuka. ■■

Tego designu nie da się z niczym pomylić i wiemy, że autorzy przygotują równie piękną opowieść jak niezapomniane ICO...



Na pierwszy rzut oka The Roots przypomina nieco Sudeki. Jesteśmy jednak pewni, że autorzy uderzyli w nieco innym kierunku.



DEV: TANNHAUSER GATE WYDAWCA: CENEGA KONSOLA: XBOX TERMIN: 2005

THE ROOTS

>> POLSKI ACTION-RPG NA XBOXA!

Już pod koniec lutego 2005 posiadacze Xboxa powinni położyć łapki na The Roots, najnowszej produkcji Tannhauser Gate. Pikanterii całej sprawie dodaje fakt, że to POLSKI developer z siedzibą we Wrocławiu. Klasyczny action-RPG według autorów połączy dynamiczny system rozgrywania bitew i szybko zmieniające się wydarzenia.

Akcja „Korzeni" wystartuje w momencie, gdy nad krainą Lorat obudzi się starożytne zło. Drzewa, które z założenia chronią ziemię przed demonami zaczną w niewyjaśnionych okolicznościach usychać. Głównym bohaterem opowieści będzie Yan, młody chłopaczek pchnięty przez scenariusz w sam środek wojny o władzę, która od zawsze toczyła się między bogiem zła i boginią dobra. Yan zmuszony będzie porzucić swą przeszłość i ruszyć w wielką podróż, której kres poznamy na pewno po ukończeniu pełnej wersji gry. W trakcie wyprawy Yan stoczy gigantyczną ilość walk z napotkanymi kreaturami, spotka postacie zarówno chętne do dalszej, wspólnej wycieczki, jak i niekoniecznie dzielące te same poglądy.

Miłośników RPG na pewno ucieszą tak klimatyczne lokacje jak dziewicze lasy, przeklęte bagna, tajemnicze i zamglone jeziora, czy podniebne wyspy. Cóż, świat The Roots zapowiada się naprawdę obszernie i baśniowo. Ponadto od wyborów Yana zależało będzie ilu przysporzy sobie przyjaciół, ilu wrogów i po której „stronie mocy" ostatecznie się opowie. Zarówno obleśny Demon Lord, jak i dobra Lady of Life cały czas zyskują zwolenników, a Yan będzie musiał w tym wszystkim jakoś się odnaleźć. Pomocne w wyprawie okażą się starożytne artefakty, za którymi Yan nurkował będzie w jaskiniach i innych podziemiach. Wszystkie walki rozegrają się na specjalnie przygotowanych arenach, gdzie bohater i jego wesoła ekipa stawią czoła ogromnym ilościom pokrak. Poza bronią ręczną, dostępny będzie także bogaty arsenał czarów, a w grze nie zabraknie licznych minigier i subquestów. Część z nich polegać ma przykładowo na wyścigu latających balonów, inne zaś zmuszą chłopaczka do wzięcia udziału w zabawach logicznych.

Twórcy szczycą się faktem, że pogoda w świecie Lorat zmienia się w bardzo dynamiczny sposób, co nie pozostaje bez wpływu na całość otoczenia. Mgły, wiatry, ulewy, śnieżyce, burze – niczego nie zabraknie. Podczas rozmów możliwych będzie kilka wariantów zachowania głównego bohatera (okazywanie emocji robi się ostatnio bardzo modne w konsolowych RPG), natomiast scenariusz dopasiony zostanie o bardzo ładne, wspomagane techniką Motion Capture scenki. Autorzy zadbali o profesjonalny dubbing kwestii mówionych, ale to także powoli robi się standardem. Pisząc grę, Tannhauser Gate inspirowało się głównie celtyckimi opowiadaniami i powstałymi na tej kanwie filmami. Innym źródłem natchnienia były japońskie gry RPG, zwłaszcza seria Final Fantasy, Grandia i Golden Sun.

Polski zespół przewiduje, że ukończenie The Roots zajmie średnio od 25 do 30 godzin. Nawet gry RPG robią się coraz krótsze... chlip, chlip. Trzymamy kciuki za ostateczny produkt. W końcu nieczęsto mamy okazję pobawić się rodzimą zabawką na konsoli i z przyjemnością sprawdzimy ją w akcji. ■■

Magia, różne rasy postaci i spotykane na drodze monstra - konwencja gatunku jednak zobowiązuje...

Specjalną wersję Advance Wars otrzyma także Nintendo DS, które oprócz kompletu nowych misji, pozwoli graczom kontrolować sytuację przy pomocy dotykowego ekraniku. Mulitplayerowe bitwy będą toczyć się przy wykorzystaniu bezprzewodowej komunikacji maszynek.

ADVANCE WARS UNDER FIRE

>> WOJNA PRZENOSI SIĘ Z KIESZENI NA TELEWIZOR

Advance Wars jest bezsprzecznie jednym z najlepszych tytułów na GameBoya Advance. Maksymalnie uproszczona i nieprawdopodobnie grywalna strategia w dalszym ciągu jest jednym z wielu powodów, dla których kochamy przenośne maleństwo dużego 'N'. Wiadomość o przeniesieniu tak potężnego tytułu na GCN wprawiła nas w rewelacyjny nastrój. Ale fakt, iż będzie to zupełnie inna gra, dzieląca ze swą poprzedniczką jedynie nazwę nieco nas ostudził. Under Fire porzuci tradycyjny, turowy przebieg walki i skupi się głównie na rozwałce prowadzonej w czasie rzeczywistym. To, co zobaczymy na ekranie telewizora przypomina raczej skrzyżowanie gier Command & Conquer (RTS) i Call of Duty (FPS), niż stare, poczciwe Advance Wars. Z prostej przyczyny. Na pole bitwy przez cały czas spoglądać będziemy oczyma kontrolowanej jednostki, a w dowolnym momencie można ustawić kamerę za plecami wskazanego ochotnika. Wszystkie ruchy postaci przyporządkowane zostaną analogowej gałce, lewy trigger odpowiadał będzie za namierzanie przeciwników, natomiast przycisk A pośle ich do piachu. Obsługiwany przez nas żołnierz potrafi skakać, prawdopodobnie po to, aby ominąć nadlatujące pociski, rakiety i napalm. Sprytne. W dowolnym momencie da się przełączyć pomiędzy kontrolowanymi przez nas jednostkami (czołgi, samoloty, sterowce, żołnierze z wyrzutniami rakiet i miotaczami ognia), a jedno „puknięcie" w prawy spust ukaże pełne pole walki z izometrycznego punktu widzenia. W Under Fire da się swobodnie kontrolować zarówno pojedyncze jednostki, jak i cały garnizon. Gra do złudzenia przypomina strategię czasu rzeczywistego, co nie każdego miłośnika „kieszonkowych wojen" wprawi w dobry humor. Przyznacie jednak, iż ciekawie zapowiada się możliwość dowolnego przełączania się pomiędzy jednostkami oddziału i swobodne wymiatanie całym dostępnym ekwipunkiem. Wróćmy jednak do mechaniki gry. Biegającym na polu walki żołnierzom wydamy oczywiście kilka prostych rozkazów typu „chodźcie za mną", „brońcie terenu" lub „atakujcie". Standard. Naturalnie możliwe będzie podzielenie garnizonu na mniejsze ekipy i oddzielne nimi zarządzanie. O misjach wiemy na razie tyle, że twórcy podzielili je na kilka mniejszych zadań. Przykładowo, w pierwszym mini-zadaniu trzeba będzie uwolnić więźniów przetrzymywanych w obdrapanym bunkrze, natomiast w chwilę później powstrzymać agresywnych przeciwników biegnących w kierunku rozwalonego więzienia. Jak widać, wszystko skupi się raczej wokół gęstego siania ogniem i nie będzie tu tyle miejsca na myślenie, co w wersji na GBA. Jakość grafiki nie powala, a zarówno modele pojazdów, postaci, jak i wykonanie całego otoczenia przywodzi na myśl jedno słowo – „minimalizm". Miejmy nadzieję, że zanim Under Fire uderzy do sklepów, developer wpompuje tu dobry scenariusz, podciągnie grafikę i poprawi (ponoć nienajlepszą) linię dialogową. Advance Wars na GCN to rewelacyjny pomysł, szkoda jednak, że to nie będą TE wojny, na których konwersję tak bardzo czekaliśmy. Mimo to, trzymamy kciuki. ■■

DEV: KUJU ENTERTAINMENT WYD: NINTENDO KONSOLA: GCN TERMIN: LATO 2005

PLAYSTATION2 XBOX GAMECUBE GAMEBOY ADVANCE
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA KONSOLE GRY AKCESORIA SERWIS
REALIZACJA ZAMÓWIEŃ 24H
KONIEC Z WIECZNYM OCZEKIWANIEM!
DEVIL MAY CRY 3, METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER, RESIDENT EVIL 4, KOTOR 2, METROID PRIME: ECHOES, DEAD OR ALIVE ULTIMATE, JADE EMPIRE, GRAN TURISMO 4, BATEN KAITOS
CHCESZ ZAGRAC JUŻ TERAZ? ZADZWOŃ!
ZROBIMY CI DOBRĄ CENĘ!
gamefan
www.gamefan.pl
I piętro pawilon 195
STACJA METRA SŁUŻEW
czynne: pon-pt 10-19 sob 10-15
DOM HANDLOWY LAND ul.Wałbrzyska 11 02-739 Warszawa tel./fax (022) 549 92 89, 0505 997 857

PO CHŁODNYM PRZYJĘCIU MUNCH'S ODDYSEE, PROGRAMIŚCI Z ODDWORLD INHABITANTS OSTRO ZABRALI SIĘ DO PRACY. OWOCEM ICH PRZEMYŚLEŃ BĘDZIE STRANGER'S WRATH, O KTÓREGO WYJĄTKOWOŚCI ZAPEWNIA LORNE LANNING, SZEF ODDWORLD INHABITANTS I POŚWIADCZAM TO RÓWNIEŻ JA, PO SOLIDNYM OGRANIU ROBOCZEJ WERSJI. PODOBA MI SIĘ KIERUNEK, W KTÓRYM PODĄŻA TA GRA.

■ Miasta, które odwiedzi Stranger, to oazy spokoju. Uderz tego wieśniaka, a zbiegną się zniesmaczone tłumy widzów i zaczną wytykać Cię palcem.

JUŻ GRALIŚMY

ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

Tytułowy Nieznajomy to twardy typ, upodobniony wizerunkiem do zmęczonego życiem kowboja. Co prawda z wyglądu przypomina lwa, ale porusza się niczym człowiek, na dwóch nogach. Stranger jest także łowcą nagród, a kariera upływa mu na uganianiu się za typami spod ciemnej gwiazdy. Potężny, odziany w zakurzone kowbojskie ubranko i kapelusz Nieznajomy, to jedna z najfajniejszych, a już na pewno najbardziej charakterystycznych postaci jaką w ciągu dziesięciu lat wymyślił zespół Oddworld. Musicie usłyszeć głos tego gościa, aby poczuć jego nieprawdopodobną charyzmę. Twardy, mocno przytłumiony, cichy, ale stanowczy wokal zawsze trafi do przerażonego adresata. Rewelacyjne są zwłaszcza krótkie wstawki, kiedy Stranger po wykonaniu zadania siarczyście spluwa na ziemię, spogląda w kamerę i chłodno cedzi przez zęby, że tak się to właśnie robi. Tyle odnośnie głównego bohatera, twardziela walczącego w słusznej sprawie.

Obcy gatunek

Stranger's Wrath to w przeważającej części przygodówka, w której kamera prezentuje nam widok zza pleców bohatera. Szybko okaże się jednak, że ukończenie gry w tym trybie będzie niemożliwe. Bardzo często zmienicie widok na fpp, aby korzystając z podręcznej kuszy i kilogramów żywej amunicji rozprawić się z armią plugawych spryciarzy. Sami ustalicie, w jakich sytuacjach najlepiej spisują się przygotowane tryby i dowolnie przeskakując między nimi, zaczniecie rozwiązywać lokalne problemy. Nasz łowca nigdy nie lubił broni palnej, dlatego wszystkie trudności załatwia przy pomocy kuszy i ładowanych w nią robaczków. Dobrze przeczytaliście. Stranger upchnie w podręcznej torbie kilka rodzajów gryzoni, a każdy z nich inaczej zadziała na przeciwników. Jedne maleństwa będą służyły do wabienia wrogów w wyjątkowo niebezpieczne miejsca, inne zaś dotkliwie ich pogryzą, ogłuszą, bądź skutecznie odwrócą uwagę od Nieznajomego.

Miłośnicy strzelanin fpp z przyjemnością przywitają pakiet małych pszczół, którymi można siać niczym karabinu, bądź po odczekaniu kilku sekund użyć ich jako potężnych ładunków elektrycznych. Szczególnie miło używało mi się wrednych krytersów, bo te gryzące kulki przysysały się wszystkiego, w co nimi trafiłem. Oponenci z przypiętymi do pleców żarłaczami biegali w panice, a czasem wskakiwali w desperacji do wody, zapominając, że nie potrafią pływać. Sporym ułatwieniem jest to, że kuszę można załadować jednocześnie dwoma rodzajami robaczków, przyporządkowując je odpowiednio pod lewy i prawy spust joypada. Masa tu zabawy przy sprawdzaniu kolejnych gryzoni, a z czasem staje się to koniecznością, aby przejść dalej. Jeśli zdecydujecie się na załatwianie spraw w widoku tpp, łowca schowa wówczas kuszę, a do jego dyspozycji pozostanie silny cios pięścią lub z główki. Jasne, w ten sposób najszybciej można pozbyć się przeciwnika, ale nie w momencie, gdy patroluje on teren z grupką zaprzyjaźnionych snajperów. Aha, jeśli zabraknie Wam jakiegoś gatunku gryzonia, warto rozejrzeć się po okolicy. Latające pszczoły, wysypujące się ze ściekowych rur krytersy, beztrosko buszujące w trawie fuzzle – to wszystko można bezczelnie ogłuszyć i zapakować do torby. A więc bez obaw o karierę strzelecką Strangera.

Obce metody

Stranger jako łowca nagród sam decyduje, w jaki sposób rozprawi się ze swoją zwierzyną. Najłatwiej jest ostrzelać przeciwników miażdżącą ilością amunicji, bądź klepać łapkami tak długo, aż z wielkim wrzaskiem rozpadną się na czynniki pierwsze. Ale nie da się na tym zarobić kokosów. Znacznie trudniejsze, ale bardziej opłacalne są próby schwytania drani żywcem i tyczy się to zarówno zwykłych przeciwników, jak i ogromnych szefów.

Aby pochwycić jeszcze ciepłego oponenta, należy go zwyczajnie ogłuszyć, po czym uruchomić podręczny odkurzacz. Problem w tym, że zasysanie pokraki trwa dłuższą chwilkę (zwłaszcza wciąganie bossów potrafi się dłużyć i dłużyć), a okoliczni przestępcy w tym momencie nie śpią i mogą Strangera dotkliwie zranić. No cóż, ryzyko istnieje, ale odbija się to potem przy wypłacie i warto przemyśleć kolejne pociągnięcie za spust. Punktowani przeciwnicy stają się coraz słabsi, a poziom ich kondycji obrazują kołujące nad głowami gwiazdki. Uderz wieśniaka kilka razy więcej, a misterny plan złapania go żywcem skończy się na niczym.

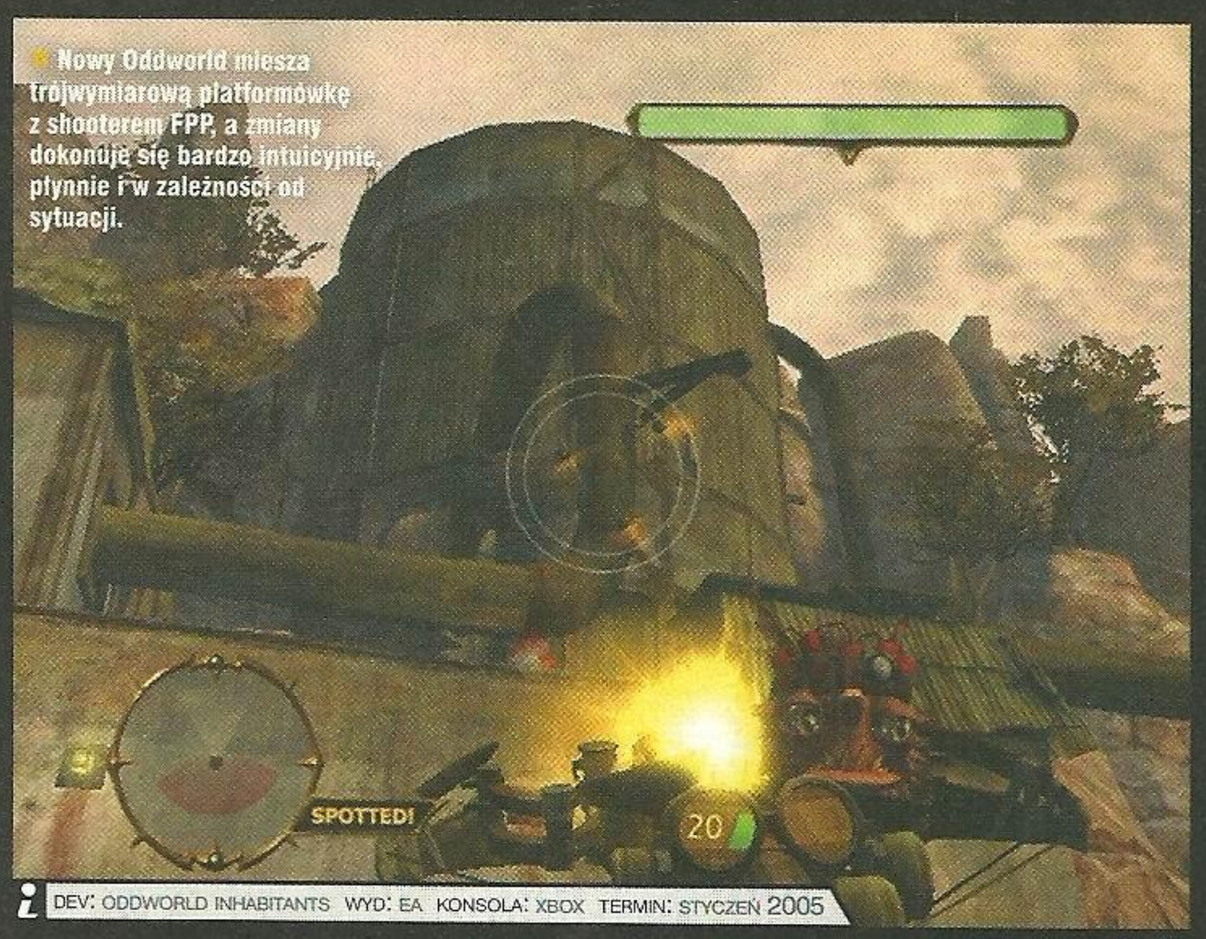
Bardzo pomocne okazało się wprowadzenie do gry elementów skradanki. Stranger to taka bestia, która stojąc pośród wielkich źdźbeł trawy, pszenicy, czy innych kłosów żyta staje się niewidzialna dla swych przyszłych ofiar. Na początku gry nie jest to może istotne, bo przeciwnicy nie wymagają jakiś nadludzkich umiejętności, ale po dłuższym czasie docenicie zarówno tryb fpp, jak i tpp, czy wspomniany kamuflaż.

Tradycyjnie już dla linii gier Oddworld Inhabitants, świat Strangera tonie od przemyślanych pułapek, w stronę których wabić można nierozgarniętych przeciwników. Jeśli sprawnie przeprowadzicie akcję, to oponentów zmieli ogromny wentylator lub wypatroszą mordercze kolce. Oszczędza to amunicji i daje ogromne pole do manewru.

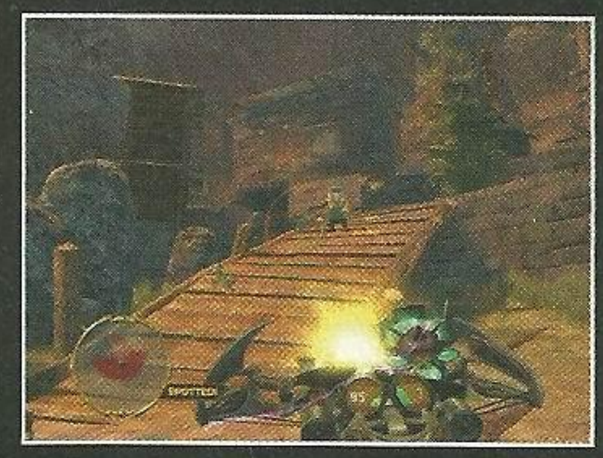
Aby nieco ułatwić sprawę, Stranger zaopatrzony został w radar, pokazujący gdzie stoją przeciwnicy i symulujący widok z ich oczu. Ogromne wrażenie wywołuje jednak animacja głównego bohatera. Po wychyleniu do oporu lewej analogowej gałki joypada zaobserwujemy, jak Stranger przechodzi z wolnego biegu w szaleńczą pogoń na czterech łapach! Towarzyszący temu odgłos szarżującego zwierzęcia i poczucie pędu sprawiły, że szczęka

■ Do strzelania żywą amunicją trzeba się nieco przyzwyczaić. Te niewinne oczka wystrzeliwanych maskotek...

Skąd pomysł? Lorne Lanning z Oddworld Inhabitants mówi: „Po Munch's Oddysse zapragnęliśmy zrobić grę ukierunkowaną bardziej na akcję, a mniej na zabawy z zagadkami. Chłopaki i dziewczyny chcieli stworzyć także postać, która do gier strzelecko przygodowych wnosiłaby coś nowego."



Nowy Oddworld miesza trójwymiarową platformówkę z shooterem FPP, a zmiany dokonuje się bardzo intuicyjnie, płynnie i w zależności od sytuacji.



DEV: ODDWORLD INHABITANTS WYD: EA KONSOLA: XBOX TERMIN: STYCZEŃ 2005

opadła nie tylko mi, ale i obserwującym grę chłopakom z People Can Fly. Mocno zraniony bohater przypomina z kolei chodzącą tarczę. Pełno w nim powbijanych noży i ułamanych dzid. Całe szczęście, że kowboj potrafi się samoistnie leczyć, co wygląda jakby otrzepywał się z wbitego żelastwa i kawałków szkła. Dość komicznie.

Obce miasto

Siłą napędową gry są jednak miasta, w których Stranger przyjmuje kolejne zlecenia. Lokacje żyją własnym życiem i utrzymane zostały w klimatach Dzikiego Zachodu. W grze znajdzie się kilka różnych miast, a każde z nich zasiedlono armiami wygadanych istotek. Tereny są olbrzymie i roją się od sklepów, gdzie Stranger dokupi zbroje, amunicje i pożyteczne dodatki oraz miejsc, w których przyjmie kolejne zlecenie.
Miasta powalają wykonaniem i ilością miejsc, które można sprawdzić. Podobnie jak w Fable, straciłem sporo czasu na spokojnym błądzeniu ładnymi uliczkami, patrzeniu na dymiące chatki i zaczepianiu napotkanych ludzi (można ich bić, ale wówczas zbiegną się rozkrzyczane dewoty i południowoamerykańskim akcentem nakierują Strangera na inne miasto).
Przyjmowanie zlecenia polega na wybraniu sobie jednego z kilku poszukiwanych złoczyńców i udaniu się na peryferia w pogoni za zakontraktowanym dziadem. Droga do niego nie jest usłana różami, więc przy okazji wypełnicie kilka podrzędnych misji. Niejednokrotnie uwalniałem terroryzowane wioski, uciekałem przed snajperami, przebijałem się przez pilnie strzeżone twierdze i sprawdzałem wnętrza zatopionych kopalni. Zawsze jednak na radarze świecił się punkcik pokazujący mi, w którym kierunku należy dalej iść. Ciężko się zgubić.

Ale jak to wygląda!

Graficznie po prostu nie mogło być lepiej! Pomijam już nawet ostre jak żyleta tekstury pokryte falującym meszkiem, kwiatami i wyboistym gruzem. Rewelacyjna jest woda załamująca kontury pływającego Strangera i kapitalne słońce zalewające otoczenie prześlicznym kolorem. Równie pięknej gry nie widziałem już dawno, nawet Fable nie jest chyba tak ładne. Otoczenie oprócz mnóstwa animowanych elementów jest także maksymalnie interaktywne. Można masakrować szyby, płoty, taranować ludzi, a mosty i szopy wysadzać w powietrze! Chylę czoła przed rewelacyjnie animowanym intrem, którego płynność, dynamika i szczegółowość odsadzają o kilometr dotychczasowe dokonania Square-Enix.
Oddworld Inhabitants naprawdę szlifuje ten tytuł i to czuć z każdą poświęconą mu minutą. Gotowa gra zapewni nam blisko dwadzieścia pięć godzin zabawy i przegoni Strangera przez lasy, góry, kopalnie, kaniony i ośnieżone doliny. Zdziwicie się, jak potrafi wyglądać nowa generacja gier na Xboxa. Zdziwicie się bardzo. Już wiosną 2005!

Matt ■ ■

ARCADE
WWW.ARCADE.COM.PL
SPRZEDAŻ
RATY
WYMIANA
SERWIS
SKUP
WYSYŁKA
PLAYSTATION 2 | XBOX | GB ADVANCE | GAMECUBE | INNE
04 - 217 WARSZAWA UL. GROCHOWSKA 14 D
TEL. (22) 610 - 27 - 11, TEL. KOM. 600 - 715 - 025
PON - PT 10 - 19, SOB - NDZ 10 - 15
PS2 OD 399 ZŁ
GBA SP
OD 349 ZŁ
XBOX OD 459 ZŁ
NOWOŚCI OD
179 ZŁ
GRY JUŻ
OD 39 ZŁ !!!

Kazunori wspomniał też o projekcie Gran Turismo for Boys przeznaczonym dla dzieci poniżej lat ośmiu mniej więcej. Cóż – GT4 dla taty, GT for Boys dla synka, a potem już tylko GT for Women's, GT for Girls, GT for Dogs, GT for Cats i mamy wielką szczęśliwą rodzinkę.

DEV: POLYPHONY DIGITAL WYDAWCA: SONY KONSOLA: PS2 TERMIN: LUTY 2005

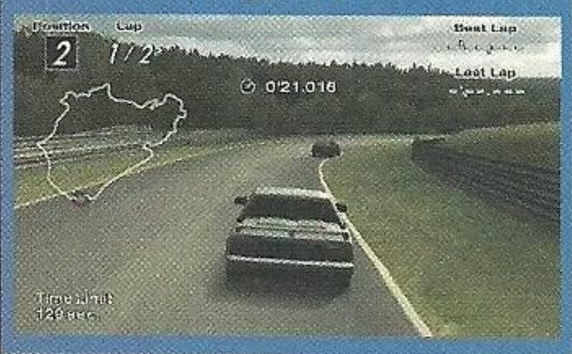
GRAN TURISMO 4 JUŻ GRALIŚMY

>> NIBY STARE, ALE CIĄGLE JARE - NOWE INFO O FLAGOWYM WYŚCIGU POLYPHONY

Wyjaśniło się wreszcie, dlaczego Gran Turismo 3 nosiło podtytuł A-spec. Otóż Polyphony pracowało nad kolejną odsłoną Gran Turismo 3 o podtytule B-spec, która miała się ukazać w kilka miesięcy po premierze tamtej gry. Jednak dopieszczenie trybu B-spec zajęło mistrzom z Polyphony o wiele więcej czasu i tryb o takiej nazwie pojawi się dopiero wraz z Gran Turismo 4.
Hmm... Chyba o czymś zapomniałem. A tak,

NURBURGRING NORDSCHLEIFE

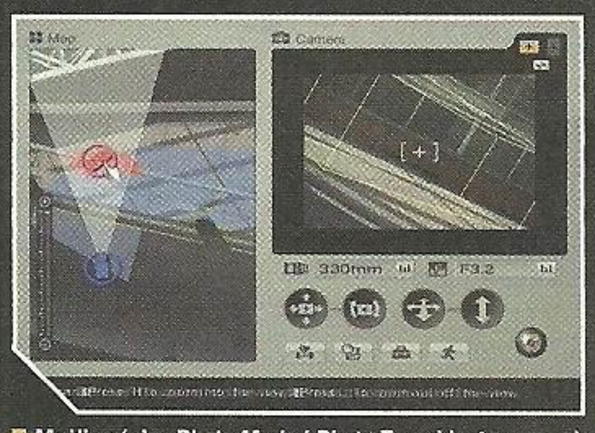
Ring uchodzi za najtrudniejszy i najbardziej wymagający tor wyścigowy świata i muszę przyznać, że niewątpliwie jest to prawda. Przynajmniej na tyle, na ile dzieło Kazunoriego Yamauchi potrafi to oddać. A potrafi nienagannie – zespół Polyphony spędził sześć tygodni na mierzeniu każdego niemal milimetra toru i przenoszeniu go do Gran Turismo 4. Co więcej – czas przejazdu Nissanem Skyline GT-R (R34) po torze w 'realu' i w GT4 różni się o zaledwie jeden procent, czyli w zasadzie w granicach błędu pomiaru. Doświadczeni kierowcy testowi twierdzą, że na wirtualnym odpowiedniku tej trasy mogą wypróbowywać nowe techniki pokonywania zakrętów, na które nie odważyliby się w rzeczywistości. Kazunori mówi: "To fascynujący tor nie tylko ze względu na długość i skomplikowanie. Najlepsi kierowcy rajdowi boją się go, szanują i wychwalają. Myślę, że w końcu zrozumiałem dlaczego." Ja też.



tryb B-spec nie wymaga od gracza zdolności manualnych, a raczej strategicznych, ponieważ chodzi w nim nie o kierowanie samochodem, ale o „zarządzanie" jego kierowcą. Ma to wyglądać następująco: oglądając wyścig i poczynania kierowców na ekranie będziemy mogli decydować o stylu jazdy naszego zawodnika i poszczególnych manewrach. Dostępnych będzie pięć poziomów agresywności jazdy, a każda decyzja o wyprzedzeniu innego samochodu czy zjechaniu do pit stopu może mieć decydujące znaczenie. A żeby nam się nie nudziło podczas długich wyścigów, będzie można przyspieszyć upływ czasu. Tryb B-spec zapowiada się całkiem fachowo. Mam nadzieję, że poziom SI naszego podopiecznego, a także jego przeciwników będzie stał na wysokim poziomie i samo ustawienie najwyższego poziomu agresji jazdy nie wystarczy do wygrywania wyścigów. Tryb będzie dodatkiem, choć zapewne niezbędne będzie zaliczenie go, by zobaczyć w statystykach magiczne 100%.
Innym dodatkiem jest wspomniane już Photo Mode, w którym można zrobić fotkę samochodu w zaproponowanym przez programistów otoczeniu samemu dobierając ujęcie, kąt nachylenia kamery, zoom, filtry, położenie samochodu i kamery i wiele innych szczegółów. Photo Travel to druga możliwość pstryknięcia fotki – wybieramy miejsce ustawienia kamery na jednym z torów, a konsola przeprowadzi wóz przed obiektywem, żebyśmy mogli złapać zdjęcie samochodu w ruchu.
W Gran Turismo 4 według najnowszych doniesień znajdzie się ponad 700 samochodów od 80 producentów z całego świata. Poczynając od pierwszych pojazdów z końca wieku XIX, aż do najnowszych concept carów, które prawdopodobnie nigdy nie trafią na taśmy produkcyjne. Oficjalnej listy jeszcze wprawdzie nie ma, ale 700 z hakiem samochodów robi olbrzymie wrażenie i sprawia, że chce się zdjąć czapkę z głowy przed pracą wykonaną przez programistów. Tuning i modding zgodnie z najnowszymi trendami również został w GT4 trochę podrasowany i tym razem wreszcie

będzie można założyć sobie wtrysk podtlenku azotu, czyli popularne nitro. Fajnie. Trasy w GT4 zabiorą nas w niemal każdy zakątek globu wśród około 50 tras znajdą się zarówno odświeżone stare trasy, jak choćby Trial Mountain, Grand Valley, trasa w Seattle znana od GT2 oraz Tokyo R246. Ale będzie też cała masa nowych torów, między innymi miejskich – w Paryżu, Nowym Jorku, Hong Kongu, a także trasa do wyścigów drag – Las Vegas Drag Strip. Oczywiście nie zabraknie torów klasycznie wyścigowych – Fuji Speedway pojawi się w przynajmniej trzech wersjach (lata 80. i 90. oraz po przebudowie, która ma się zakończyć w kwietniu 2005 roku), nowością jest też słynny Nurburgring, o którym trochę więcej w ramce. Samochody oczywiście wyglądają absolutnie przepięknie, ale o trasach nie zawsze można to samo powiedzieć. O ile trasy zamknięte, miejskie wyglądają genialnie (jak choćby George V w Paryżu – nocna trasa obok Łuku Triumfalnego i przez Pola Elizejskie) to trasy rajdowe prezentują się już o wiele słabiej i obnażają wszelkie ograniczenia wiekowego już przecież silnika Gran Turismo. Do samej jazdy nie można mieć zastrzeżeń – to nadal jest stare, dobre GT, choć wydaje mi się, że tym razem będzie nawet trudniej niż w poprzednich częściach i dojście do perfekcji zajmie wiele czasu. Z drugiej strony, dla nowicjuszy dodano kolejne ułatwienie – active steering.

Z interesujących zmian zauważyłem jeszcze, że znikła dziesięciosekundowa pokuta za zderzenie z przeszkodą przy dużej prędkości, która tak bulwersowała mnie w GT4 Prologue, a zamiast niej pojawił się specjalny filtr rozmazujący obraz i sprawiający, że przez chwilę można poczuć się zdezorientowanym. To dużo lepsze rozwiązanie niż ta nieszczęsna kara i mam nadzieję, że ten pomysł już nie wróci. Najgorszą z wieści już znacie – nie będzie trybu online, a przynajmniej nie w wersji, która najprawdopodobniej trafi do Europy w lutym 2005 (dopiero!). Jak na razie wygląda na to, że seria nie posunęła się za bardzo naprzód, ale też ciężko wymagać, żeby programiści zmieniali diametralnie coś, co tyle już razy okazywało się bezkonkurencyjne. Z Gran Turismo 4 przywitam się jak ze starym, dobrym znajomym, którego konserwatywne poglądy są mi już doskonale znane.
Choć GT4 jeszcze się nie ukazało, już pojawiły się pierwsze zapowiedzi na temat następnej części. Oczywiście na PS3 – jak na razie Yamauchi-san obiecuje dodanie lepszych kolizji i zniszczeń oraz możliwość dachowania, a także obsługę EyeToya. Jak na początek całkiem nieźle, ale pewnie ze trzy lata miną zanim GT5 się pojawi, więc nie ma się co podniecać.
Marcellus ■ ■



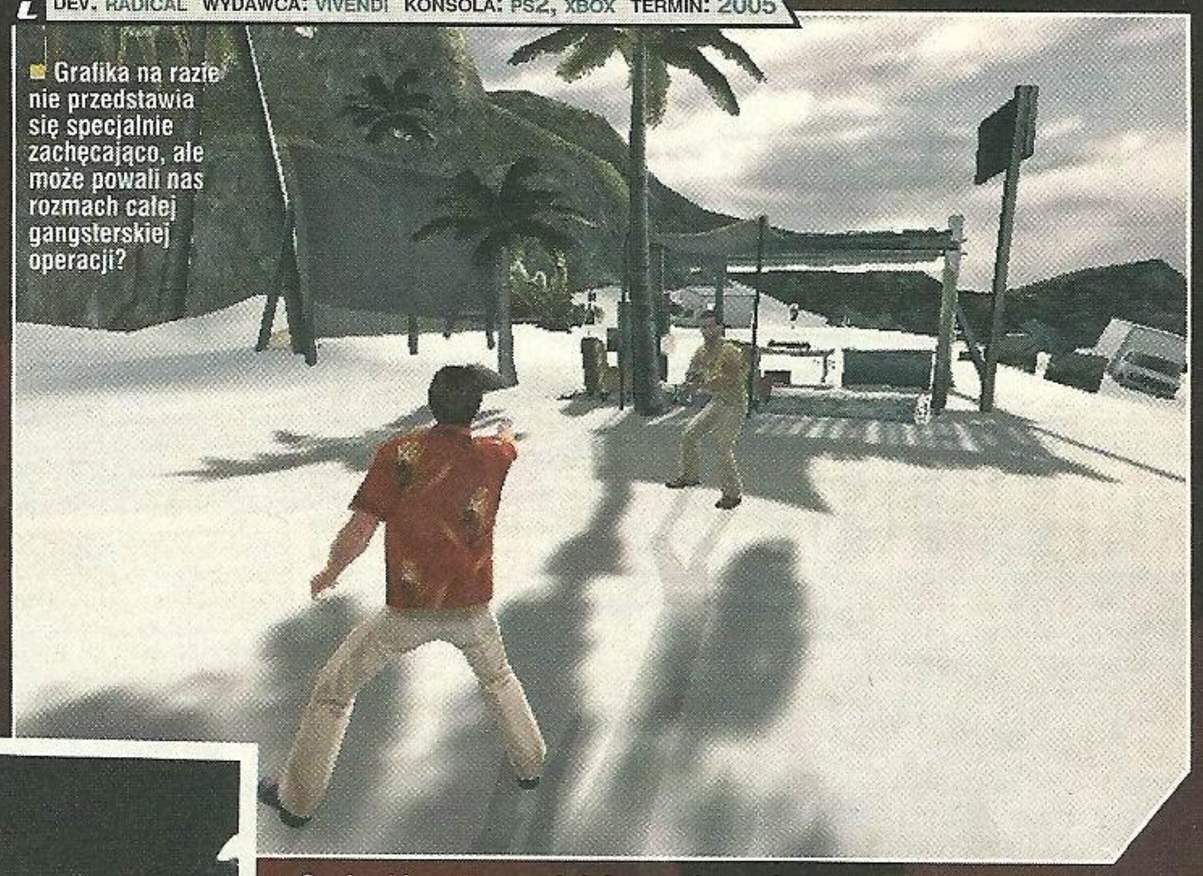
Możliwości w Photo Mode i Photo Travel jest sporo, ale dla kogoś, kto nie ma drukarki USB kompatybilnej z grą będzie raczej nieprzydatny. Za miesiąc pobawimy się tym bardziej i damy znać.

Vivendi pragnie nagłośnić grę na podstawie filmu Briana de Palmy, w związku z czym uruchomiła internetową witrynkę www.scarfacegame.com. Zwolennicy kubańskiego skurczybyka znajdą tu spory zasób informacji i pogadają z innymi szumowinami na specjalnym forum. Ładna i ciekawa stronka.

SCARFACE

>> AJM TONY MONTANA, JOR BULETS KEN NOT TACZ MI! JU FAK WIT MI, JU FAKIN' WIT DA BEST!

DEV: RADICAL WYDAWCA: VIVENDI KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: 2005

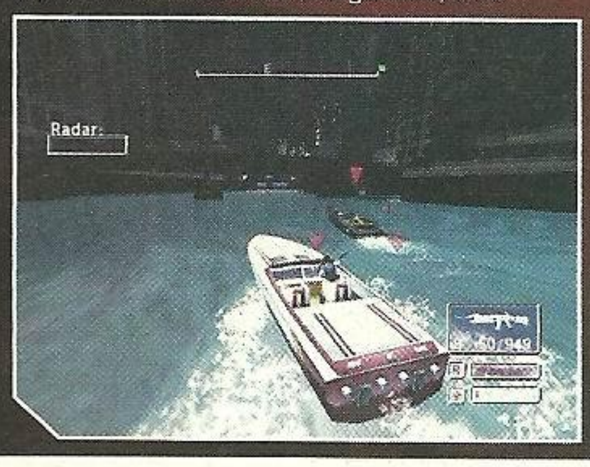


Grafika na razie nie przedstawia się specjalnie zachęcająco, ale może powali nas rozmach całej gangsterskiej operacji?

Oprócz biegania po mieście ze spluwą nie zabraknie jazdy samochodami i motorówkami, a także własnoręcznego przemycania narkotyków przy pomocy niewielkich samolotów.

Scarface to gra, która w miarę dokładnie postara się przybliżyć graczom legendę Tony'ego Montany – charyzmatycznego i kultowego dwadzieścia lat temu gangstera, który bezdyskusyjnie zawładnął srebrnym ekranem. Pomimo całej krytycznej otoczki, jakoby film był przesadnie brutalny, opowieść o kubańskim uchodźcy budującym od zera narkotykowe imperium w Miami nie miała sobie równych. Do tej pory powstała tylko jedna gra czerpiąca pełnymi garściami klimat ze Scarface'a. Kolorowe koszule, dzwoniaste spodnie, potężne dekolty odsłaniające owłosione klaty, szerokie fury, narkotyki, lata osiemdziesiąte – widzieliśmy to w GTA: Vice City. Radical Entertainment dochodzi jednak do wniosku, że pora już na prawdziwy, oparty w stu procentach na kultowym obrazie tytuł, gdzie pierwsze skrzypce zagra sam Tony Montana.

Przed programistami ciężki orzech do zgryzienia. Filmowy Tony pod koniec filmu rozpadł się na kawałki, gdy zaatakowali go ziomkowie z tuzinem uzi i wielkimi shotgunami, a na koniec dostał jeszcze kulkę w łeb... Grywalny Tony jednak przeżył, a po zaleczeniu ran (jak można wyjść cało z takiej egzekucji?!) ponownie starał się będzie odbudować zniszczone imperium. Oprócz tego, zadaniem gracza będzie również odszukanie i zabicie człowieka odpowiedzialnego za klęskę naszego bohatera – narkotykowego bossa Alejandro Sosy. Tak zaczyna się fabuła Scarface, gry w konstrukcji bliźniaczo podobnej do serii GTA. Pojawi się ogromne Miami, na terenie którego wykonywać będziemy główne misje, dodatkowe questy i wszystkie podrzędne zadania. Także tutaj Tony dokona wszystkich niezbędnych aktów przemocy, aby wspiąć się na szczyty gangsterskiej hierarchii. Co dziwne, bohater nie będzie mógł atakować niewinnych przechodniów. Radical Entertainment tłumaczą to faktem, iż Montana nigdy nie zaatakowałby osoby, która nie nadepnęła mu na odcisk (ta, jasne... to był przezły skurczybyk). Mimo to, główny bohater będzie miał możliwość publicznego wyrażania swych uczuć, w związku z czym, to od Was zależało będzie, czy podczas rozmów z napotkanymi npc-ami okażecie przyjaźń, czy wrogie nastawienie. Zapowiada się ciekawie, ale mniej krwiście, niż bliźniaczo podobne Grand Theft Auto: Vice City.



Na obecnym etapie Scarface nie wygląda specjalnie zachęcająco, ale można to wybaczyć, bo przed tą grą jeszcze długa droga. Pojawi się także oryginalna, filmowa ścieżka dźwiękowa, nawet pomimo faktu, iż część utworów ze Scarface już dawno przewinęła się przez serię GTA. Problem pojawia się naturalnie przy doborze obsady aktorskiej podkładającej głosy występującym w grze postaciom. Bo kto dorówna Alowi Pacino i jego kubańskiemu akcentowi? Scarface powinien być gotowy na jesieni 2005 roku, a ukaże się prawdopodobnie na PS2 i Xboxie. Trzymamy kciuki, aby licencja tak dobrego filmu została należycie wykorzystana. ■ ■

newsplasy

Eidos połyka Avalanche

Pod koniec października przedstawiciel firmy Eidos poinformował, iż na mocy porozumienia szwedzka grupa Avalanche Studios stała się częścią publishera z San Francisco. Szwedzi dłubią aktualnie nad grą Just Case (PS2, Xbox). Przedstawiciele obu firm bardzo ciepło wypowiadają się o świeżo zawartej umowie i mają nadzieję na owocną współpracę.

Yuna i Aeris na ulicy Itadaki

Ogromna szkoda, że zapowiadany przez Square Enix tytuł Itadaki Street, łączący w sobie bogate uniwersum Final Fantasy i Dragon Quest nie ukaże się jak na razie poza Japonią. Tym większa szkoda, że pojawiły się nowe szczegóły odnośnie tej gry. Europejscy i amerykańscy fani Final Fantasy byliby zachwyceni wiadomością, że oprócz Clouda, Tify i Chocobosów w grze pojawi się również Aeris i Yuna. Oczywiście w wersji Super Deformed, bo w takiej konwencji utrzymano całą zabawę. Aha, Yuna dostępna będzie w dwóch kostiumach – z FFX i FFX-2. Walki w Itadaki Street polegały będą na rzucaniu kostką i ustalaniu w ten sposób siły bohaterów. Co na to fani?

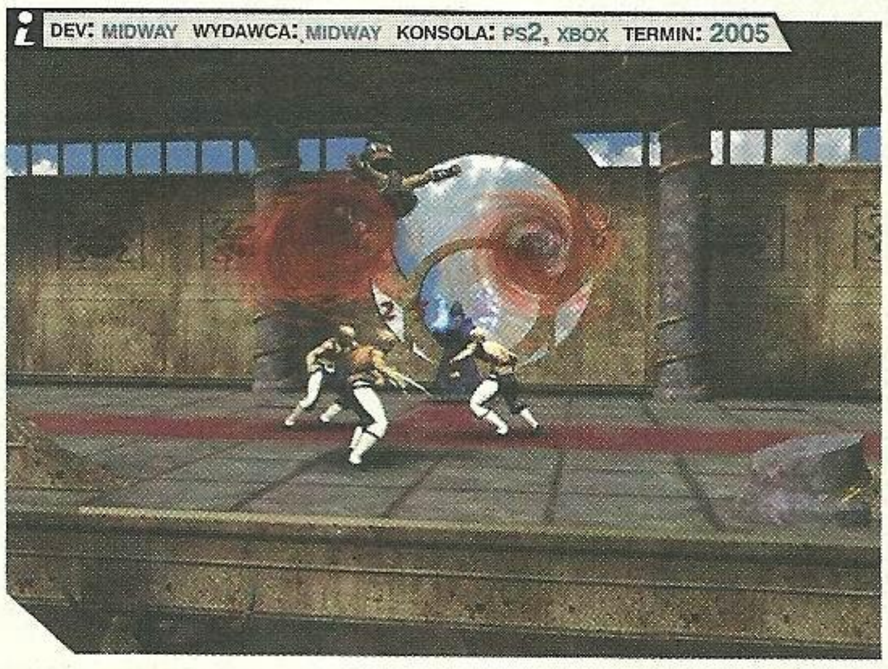
Ninja Project rozpoczęty

Wydawca Spike i producent Acquire rozpoczęli właśnie współpracę nad roboczo ochrzczonym tytułem Ninja Project. Wiemy tylko tyle, że gra pisana jest na PlayStation 2, a jej reklama przedstawia ciemną, długowłosą sylwetkę trzymającą miecz. Napis „po pięcioletniej ciszy, nowy cień wkracza do gry" to na razie jedyna historia, jaką dysponujemy. Nie ma wyjścia. Na więcej informacji musimy poczekać.

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

>> MNISI Z KLASZTORU SHAOLIN WYRUSZAJĄ NA KOLEJNĄ KRUCJATĘ

DEV: MIDWAY WYDAWCA: MIDWAY KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: 2005

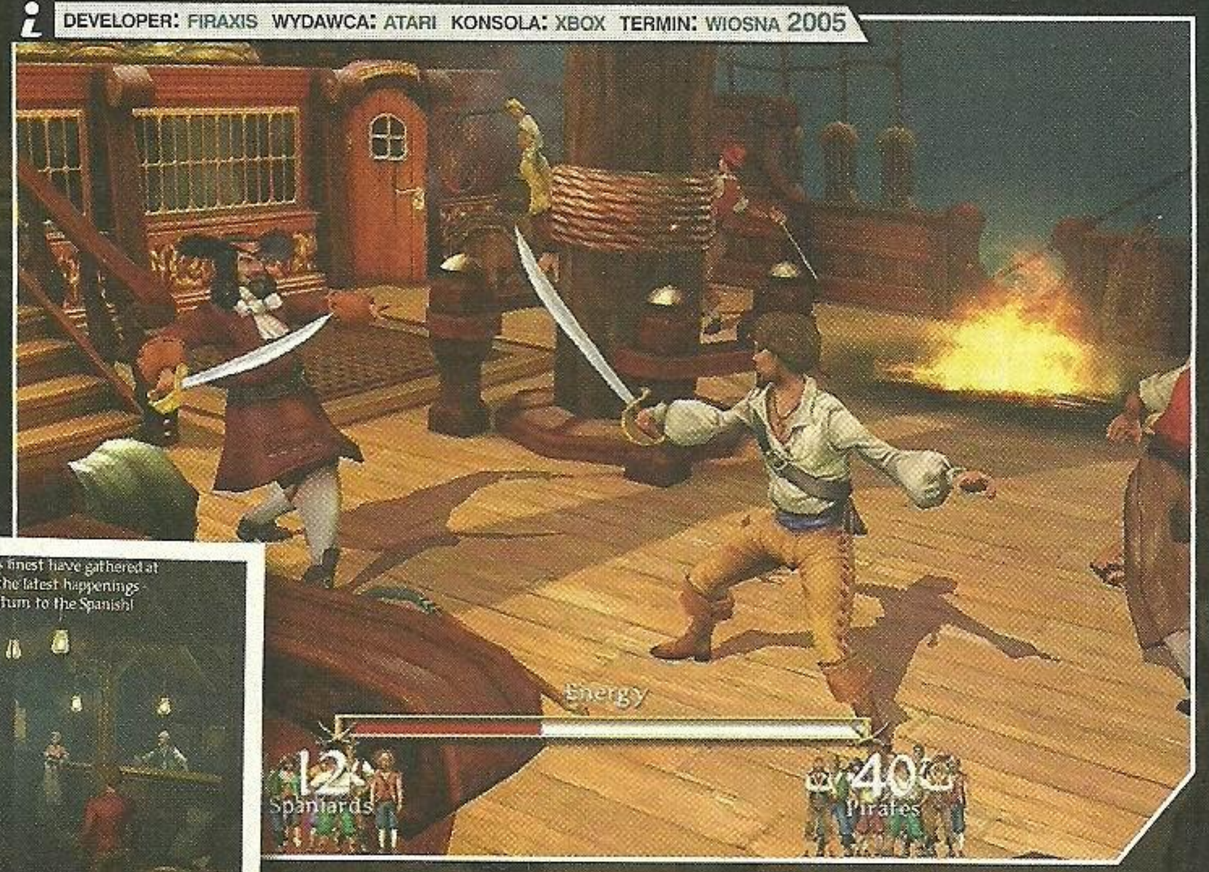


Panowie! Nazwijcie sprawę po imieniu: "robimy chodzoną mordobitkę" i nikt się przecież nie obrazi...

Jeszcze nie odblokowaliśmy wszystkich sekretów w Mortal Kombat: Deception, a już Midway Games oficjalnie zapowiedziało nowy tytuł spod znaku Mortal Kombat. Szczegóły trzymane są na razie pod kluczem, jednak coś już wiadomo. Mortal Kombat: Shaolin Monks nie będzie historyjką o jeszcze jednym turnieju i co więcej, nie będzie kolejną częścią serii. Zapowiedziany na PS2 i Xboxa tytuł należy traktować raczej jako osobną pozycję przygodowo-zręcznościową (a raczej chodzoną mordobitkę). Na płytce z grą znajdzie się przede wszystkim długi tryb Story dla pojedynczego gracza oraz multiplayer, w którym powymiatamy w kooperacji z przyjaciółmi. Bohaterami gry są mnisi z Klasztoru Shaolin, czyli dobrze znani nam Liu Kang i Kung Lao.

„Mortal Kombat: Shaolin Monks pozwoli nam wyjść z popularną i uznaną marką poza bariery świata mordobić", mówi David F. Zucker, szef Midway, po czym dodaje – „to jest właśnie gra, o którą tak długo proszą nas gracze z całego świata, zupełnie nowy tytuł utrzymany w mrocznym uniwersum Mortal Kombat. Naszym zamiarem jest dostarczanie co roku po jednym świeżym tytule spod znaku MK". Cóż, Mortal Kombat: Deception był tak suto wypchany dodatkami, bonusami i interaktywnymi arenami, że kolejna odsłona po prostu musi nieść ze sobą jakieś zmiany. I w tym przypadku chyba tak właśnie się stanie. W każdym razie spore wrażenie robią na nas mroczne areny, gdzie krwawo ściera się kilku wojowników jednocześnie. Do jesieni 2005 jeszcze mnóstwo czasu, a ekipa Eda Boona zdaje się kroczyć we właściwym kierunku. MK Mythologies: Sub-Zero nie było przecież wcale złe. ■ ■

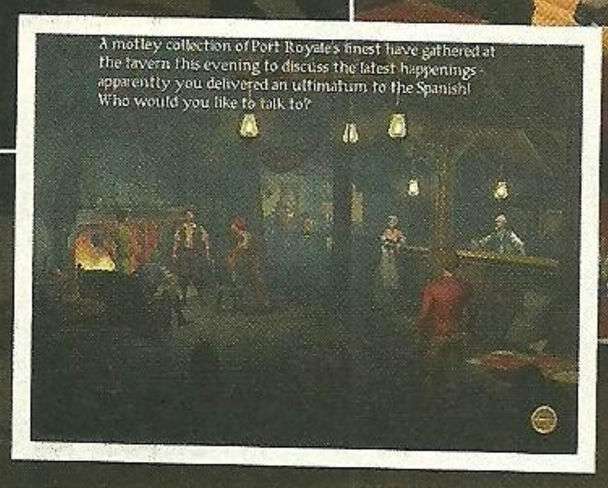
Założyciel firmy Firaxis Jeffery L. Briggs został uhonorowany przez Smart CEO Magazine tytułem dyrektora roku 2004. Pod jego dowództwem Firaxis Games wypluło na rynek dziewięć nowych tytułów, a wszystkie zdobyły ogromną popularność na rynku PC.



DEVELOPER: FIRAXIS WYDAWCA: ATARI KONSOLA: XBOX TERMIN: WIOSNA 2005

SID MEIER'S PIRATES

>> SID MEIER COŚ KNUJE...



Gracze o nieco dłuższym stażu na pewno pamiętają tytuł Pirates! Wydany w 1987 roku momentalnie podbił światowe listy przebojów głównie dzięki rewelacyjnej mieszance akcji, strategii, elementów RPG i przygodówki. Podobnie jak siedemnaście lat temu, tak i teraz pod całym wydarzeniem podpisuje się Sid Meier planujący wypuścić godny remake minionego hitu. W nadchodzącej wielkimi krokami „odgrzewce" ponownie wcielimy się w młodego koleżkę, szukającego w życiu sławy, fortuny i córek gubernatorów. Co najważniejsze, przebieg zabawy w ogromnej większości zależał będzie wyłącznie od grającego.

W Pirates! już od początku zabawy można postawić na handel morski, zająć się polowaniami na skarby, czy wziąć udział w bitwach z licznymi załogami innych statków. Nie będzie problemu z atakowaniem miast, wyzywaniem pozostałych postaci na pojedynki i... po prostu życiem w świecie gry. Przed rozpoczęciem zabawy należy wybrać sobie narodowość (Hiszpan, Anglik, Francuz lub Holender – Polaków zabrakło oczywiście przez czysty przypadek), datę urodzin i specjalną umiejętność charakteryzującą naszego zucha. To, czy obdarujecie bohatera zdolnościami manualnymi czy logistycznymi, zależało będzie już wyłącznie od Was. Tworząc przykładowo kapitana, dostaniecie od razu statek, garstkę ludzi i ogromne, nie zawsze spokojne morze karaibskie do sprawdzenia.

Najbardziej interesującą rzeczą w Pirates! wydaje się być właśnie swoboda działania. Można zajmować lub ochraniać dobra należące do miasta, a ostatecznie eskortować, bądź atakować statki pływające po okolicznych akwenach. Wszystkie wydarzenia toczą się w czasie rzeczywistym i możecie mieć pewność, że jeśli rozwalicie statek zasilający miasto w żołnierzy, to momentalnie obniży to zdolności obronne regionu. Popatrzmy na to jeszcze inaczej. Statki przewożące kolonistów zaopatrują miasto w ludność, co z czasem spowoduje wzrost lokalnych cen i warunków zamieszkania. Jeśli nie spodoba się Wam taka wizja, to naturalnie trzeba będzie kilka z nich wysłać na dno morza. Z czasem zostaniecie poproszeni przez burmistrza miasta o wykonanie jakiegoś prostego zadanka i wówczas to również od Was zależało będzie, jak podejdziecie do sprawy. Może się bowiem okazać, że odgonienie piratów od jego statków zaowocuje wzrostem Waszej pozycji i wpływów w mieście. Walki rozegrają się w systemie turowym, ale w grze takiego kalibru nie zdziwi to raczej nikogo. Sterowana postać rozdysponuje stosowne punkty na ruch, strzelanie, walkę wręcz i zarządzanie bojowym sprzętem.

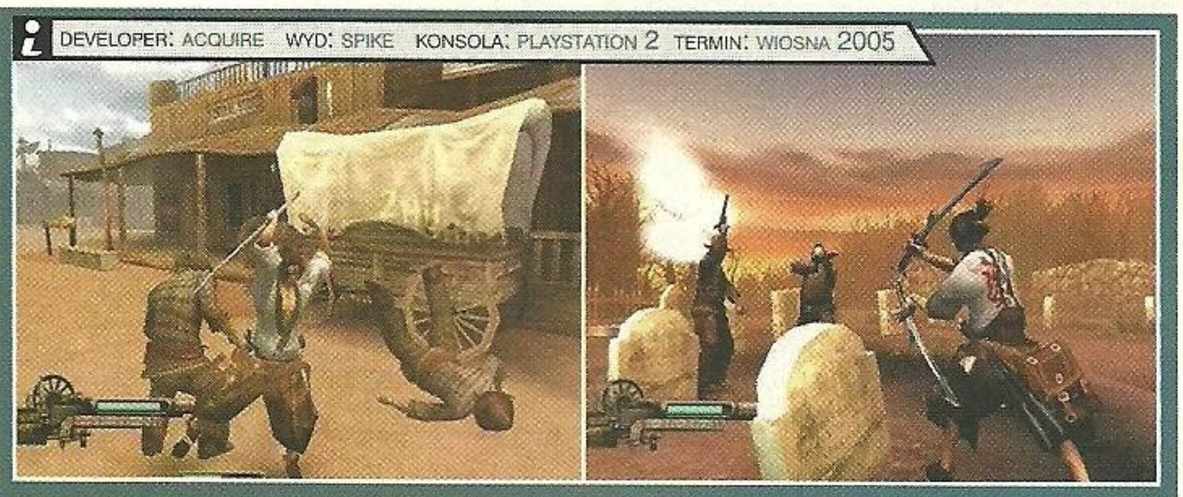
W oryginalnych Piratach! możliwe było poślubienie córki gubernatora i pozyskanie w ten sposób cennego źródła informacji o namiarach co bardziej cennych stateczków. Tym razem informacje od córy należało będzie zdobyć poprzez... grę muzyczną! Tak, tak, w odpowiednim momencie trzeba będzie w rytm płynącej melodii ugniatać przyciski joypada, co mniej uzdolnionych manualnie graczy odeśle do kąta na kilka godzin. Na tym nie koniec. Prośba o rękę córki burmistrza oznaczała będzie jedną z najtrudniejszych dyscyplin rythm and action, jakie czekają na naszego bohatera w świecie Pirates! Nie podchodźcie zatem do kobiety bez wcześniejszej zaprawy, hehe.

Pirates! już teraz wygląda ślicznie, zaś jego siła leży na pewno w sekwencjach żeglarskich (można dowolnie zmieniać kamerę z izometrycznej na tpp) oraz dowolnym wpływaniu na wydarzenia w grze. Co prawda będzie to pierwsza gra firmy Firaxis na konsole, ale już wiemy o obsłudze telewizorów HDTV (480p), opcji widescreen i dźwięku DD5.1. Pirates! powstaje jednocześnie na PC i Xboxa, co zapewnić ma optymalną jakość grafiki na obu sprzętach. Czy opieranie się na sprawdzonym tytule i wielkim nazwisku twórcy wystarczy, aby gra odniosła sukces? Przekonamy się w maju. ■ ■

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

DEV: LUCASARTS WYD: LUCASARTS KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: MAJ 2005

Wiadomo, że gdy zbliża się premiera jakiegoś hitu to natychmiast pojawia się gra na nim oparta. Nie inaczej będzie w przypadku filmu zamykającego „nową" trylogię Gwiezdnych Wojen. Podobnie jak w przypadku kilku innych gier „firmowych" z ostatnich lat, Star Wars: Episode III nie będzie ściśle trzymał się scenariusza, ale poprowadzi nas nieco bocznymi ścieżkami i pokaże kilka niemożliwych do zobaczenia w filmie miejsc i wydarzeń. W produkcji LucasArts pokierujemy krokami Obi-Wana i młodego Dartha Vadera, a nasze zadanie będzie polegało głównie na machaniu mieczami świetlnymi i używaniu mocy. Jasnej i Ciemnej oczywiście. Kulminacją akcji będzie zapewne pojedynek pomiędzy Mistrzem i Padawanem. Star Wars: Episode III będzie grą tpp i ukaże się w maju przyszłego roku na Xboksie, PS2 i GameCube'ie. Czekamy na dalsze informację. Aha, poszukajcie teasera Revenge of the Sith, który jakiś czas temu pojawił się w sieci. Niezły jest. ■ ■

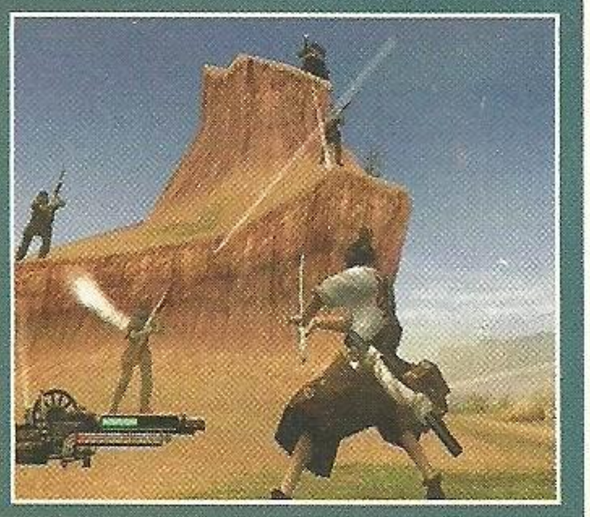


DEVELOPER: ACQUIRE WYD: SPIKE KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: WIOSNA 2005

SAMURAI WESTERN

>> CZYLI PO PROSTU WAY OF THE SAMURAI 3

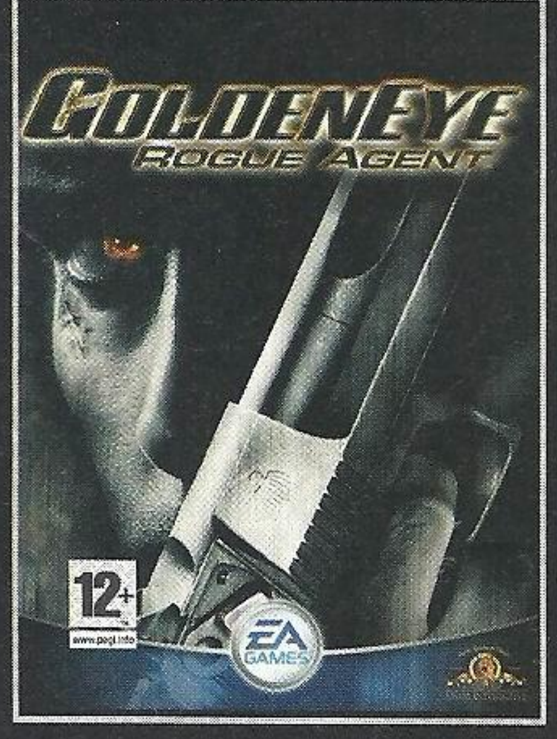
Trzecia odsłona gry Way of the Samurai jest już na ukończeniu i w kilku aspektach będzie się starała zerwać z poprzedniczkami. Modyfikacjom ulegnie głównie system rozgrywki. O ile w poprzednich częściach skupiał się on bardziej na zapewnieniu graczom wolności działania i poczuciu swobody, Samurai Western położy ogromny nacisk na dynamiczne walki i częste stosowanie miecza. Twórcy z Acquire chyba bardzo polubili się z ulubioną serią Grabarza – Dynasty Warriors, gdyż jedną ze statystyk dzielnego samuraja będzie znany miłośnikom gier KOEI wskaźnik wściekłości. Paseczek napełniało się będzie poprzez tłuczenie wrogich typów, natomiast po odpaleniu specjalnej umiejętności samurai zacznie wyprowadzać mordercze kombinacje ostrym mieczem. Patrząc na screenshoty momentalnie zauważamy graficzny postęp w porównaniu z poprzednią odsłoną. Ciekawe, jak firmie Acquire uda się ta zmiana konwencji gry. Osobiście wolelibyśmy rozwinięcie pomysłów z poprzednich części niż przeniesienie ciężaru w kierunku bezmyślnej siekanki, ale kto wie, być może końcowy efekt będzie udany - ciężko prorokować. Gra z pewnością ukaże się także i w Europie, podobnie jak dwie poprzednie części. ■ ■



MOGĄ CI ODEBRAĆ LICENCJĘ NA ZABIJANIE

ALE NIE TWOJĄ ŻĄDZĘ

WYSZKOLONY JAKO ELITARNY AGENT MI6, ZOSTAŁEŚ USUNIĘTY
Z ICH SZEREGÓW Z POWODU SWOJEJ BRAWURY I BRUTALNOŚCI.
TERAZ, BĘDĄC AGENTEM ROGUE, WYKORZYSTASZ SWOJE PRZESZKOLENIE
W POŁĄCZENIU Z ARSENAŁEM PONAD 100 RODZAJÓW BRONI W OBU DŁONIACH.
OTO TWOJA DROGA NA SZCZYT KRYMINALNEGO PODZIEMIA. TWOJA KRUCJATA ZEMSTY,
PRZEZNACZONA DLA JEDNEGO LUB WIELU GRACZY, Z PODZIAŁEM EKRANU LUB W FORMIE
GRY ONLINE** ROZPOCZYNA SIĘ NA STRONIE EAGAMES.CO.UK/BOND



PlayStation.2 XBOX NINTENDO GAMECUBE

EA GAMES
Challenge Everything

**Gra online jest dostępna na wszystkich platformach. Patrz szczegółowe informacje z tyłu opakowania. Dla gry online konieczne jest POŁĄCZENIE INTERNETOWE.
GoldenEye Rogue Agent Interactive Game (wszystkie kody źródłowe, wszystkie inne komponenty audiowizualne) jest znakiem zastrzeżonym ® 2004 Danjaq, LLC, oraz United Artists Corporation. Wszystkie inne komponenty oprogramowania oraz tylko niektóre komponenty audiowizualne) jest znakiem zastrzeżonym ® 2004 Danjaq, LLC, oraz United Artists Corporation. Logo James Bond, 007, James Bond Gun oraz Iris i wszystkie inne cechy związane z postacią Jamesa Bonda są znakami zastrzeżonymi Danjaq, LLC, oraz United Artists Corporation. GoldenEye Rogue Agent Interactive Game (pewne komponenty audiowizualne) jest znakiem zastrzeżonym ® 2004 Electronic Arts Inc. Logo Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES oraz EA GAMES są znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. i/lub w innych krajach. GoldenEye Rogue Agent jest znakiem handlowym Danjaq, LLC, oraz United Artists Corporation. Logo "PlayStation" oraz Rodziny "PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Logo Microsoft, Xbox, oraz Xbox są zarejestrowanymi znakami handlowymi Microsoft Corporation w U.S.A. i/lub w innych krajach. LOGO NINTENDO GAMECUBE ORAZ THE NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich odpowiednich właścicieli. EA GAMES™ jest marką Electronic Arts™.

SHADOW OF ROME™

TXT: MATT

CAPCOM NIE PRZESTAJE ZADZIWIAĆ! PRZYWYKŁEM JUŻ DO FAKTU, ŻE NAJNOWSZE PROJEKTY TEJ FIRMY SĄ DOPIESZCZONE W NAJDROBNIEJSZYCH SZCZEGÓŁACH I DEFINIUJĄ POJĘCIE ZABAWY, JEDNAK NAWET TO NIE PRZYGOTOWAŁO MNIE NA SHADOW OF ROME!

Pierwsze chwile spędzone z tym tytułem to niekończące się eksplozje śmiechu, ekscytacji i nerwowego masowania przycisków pada. Shadow of Rome ma wszelkie znamiona megahitu, jednak czeka go dość trudne zadanie – musi zaistnieć w świadomości graczy. Ale z tym nie powinno być problemu. Nie po tym, co widziałem!

BUTCHER OF ROME

Fabuła gry zahaczy o śmierć Juliusza Cezara oraz powiązane z tym faktem wydarzenia. Jasne, nie jest to może jakiś elektryzujący temat na megahit, ale świetnie sprawdza się jako motor napędowy akcji i z powodzeniem pracuje w tle wydarzeń.

Jednym z bohaterów opowieści będzie potężny, rzymski wojownik o imieniu Agrippa, którego ojciec zostaje podstępnie wplątany w zabójstwo cesarza. Przesadnie umięśniony chłopak po prostu nie wierzy w winę rodzica i przez całą grę starał się będzie dojść prawdy własnymi, mocno niekonwencjonalnymi metodami. Dla dobra sprawy porzuci prestiżową rolę rzymskiego żołnierza i jako prosty gladiator przebijał się będzie przez wrogie mięso w stronę prawdziwych winowajców. Drugi bohater historii to Octanavius – młodziutki siostrzeniec zamordowanego Cezara, szukający odpowiedzi w nieco inny sposób. Białowłosy młodzik nie ma wystarczająco dużo siły, aby podnieść zwykły miecz, dlatego skupi się raczej na wykradaniu tajnych dokumentów, przepytywaniu lokalnych mieszkańców i przemykaniu cichaczem między rzymską armią.

Metody działania obu bohaterów są na tyle odmienne, że Shadow of Rome wydaje się być dwiema, kompletnie różnymi grami. Najwięcej emocji wzbudziły we mnie oczywiście ultrabrutalne przeprawy gladiatora. Zabijanie dla sławy, zabijanie po to, aby iść do przodu, szukać odpowiedzi i wreszcie po to, aby rzymska widownia dobrze się bawiła – to lubię. Widać, że Capcom wyczuło w rzymskich igrzyskach ogromny potencjał. Mniej emocji natomiast wywołały we mnie misje Octavianusa. Przyklejanie się do ścian, ciche skradanie za plecami wroga, przebieranie w najprzeróżniejsze szmatki, przeciskanie przez małe przerwy w ścianach, czy podsłuchiwanie rozmów... Pewnie, dobrych skradanek nigdy dość, tym bardziej, że w trakcie tych misji Capcom pokaże Wam śliczny, wirtualnie odwzorowany Rzym, a liczone w czasie rzeczywistym konstrukcje wyglądają jak żywcem skradzione z malowniczych widokówek. Problem w tym, że po kilku minutach spędzonych z leszczykowatym Ocavianusem, po prostu chce się już wracać na pole bitwy i wycinać jako Agrippa, bo siła Shadow of Rome leży właśnie w krwistej łaźni.

Jednym chirurgicznym cięciem nasz gladiator bez problemu uwalnia przeciwnika od zbędnych nóg. Capcom nie szczędzi przy tym wiader krwi!

SADIST'S UTOPIA

Znakomitą większość gry Agrippa spędzi na arenach oraz w gildii gladiatorów. Gildia to miejsce, gdzie można swobodnie odwiedzać różne komnaty, zagadywać przygotowujących się do walki wojowników, otrzymać kilka pomocnych wskazówek, itd. Ciekawe, że wraz ze zwycięstwami odnoszonymi na kolejnych arenach, coraz więcej mięśniaków opowiadało będzie o dokonaniach Agrippy, a dla niektórych z nich stanie się on wręcz obiektem kultu.

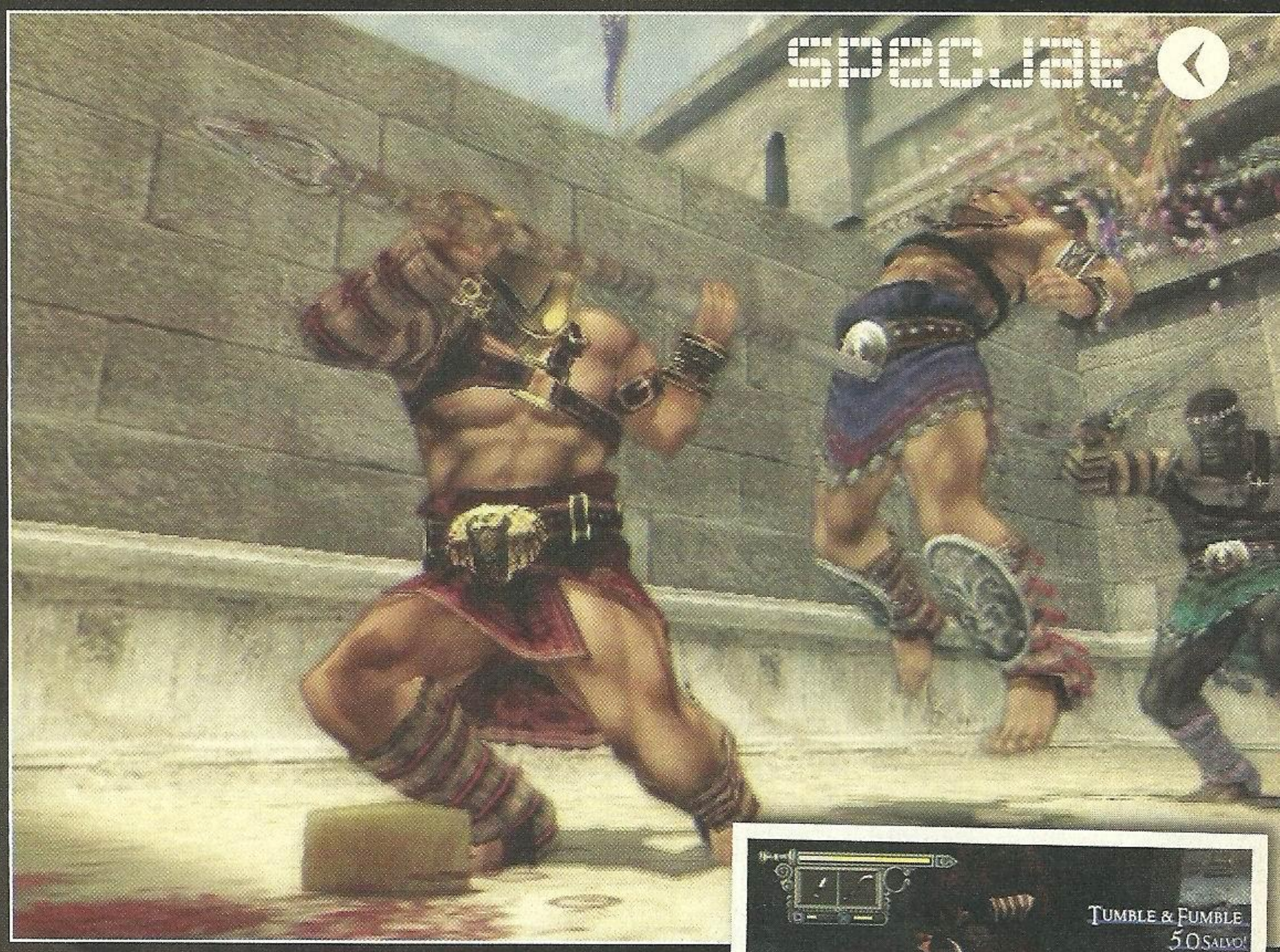
Prawdziwa zabawa zacznie się jednak w momencie, gdy podejdziemy już do strażnika i staniemy przed wyborem broni do pojedynku. Tajemniczy koleżka nie zaproponuje nic nadzwyczajnego (najpotężniejsze zabawki i tak przewalają się po polu walki), ale jego „oferta" pozwoli wstrzelić się w brutalne wydarzenia, które nastąpią już za kilka chwil. Zawsze też istnieje możliwość wyjścia na pole bitwy bez jakiegokolwiek ekwipunku. Żadnej maczugi, żadnego miecza, ani tarczy. Możecie być pewni, że publiczność w takim przypadku oszaleje ze szczęścia, a nasz bohater już na wstępie dorobi się ksywki

KEIJI INAFUNE PRZY KLAWIATURZE

Naleciałości z serii Onimusha nie są przypadkowe. Za opowiedzenie krwawej historii Rzymu wziął się Keiji Inafune, autor przygód Samanosuke i jego legendarnych mieczy. Widać niemal identyczne inspiracje przy budowaniu postaci, ten sam, prawie doskonały silniczek graficzny (nawet zwolnienia animacji zdarzają się w podobnych sytuacjach). Mało tego – ścieżka dźwiękowa też w jakimś stopniu przywołuje Onimushę, nawet pomimo tego, że z Rzymu do Japonii kawałek jednak jest. Ponadto „Inafking" od 1987 roku niestrudzenie dłubie przy wszystkich możliwych częściach Megamana.

CAPCOM CHILDREN

Firma z niebiesko-żółtym, znanym wśród graczy logiem założona została w 1979 roku i wystartowała na rynku jako producent i wydawca popularnych automatów do gier. Przez ostatnich dwadzieścia pięć lat Capcom strasznie spuchło i obecne jest już we wszystkich możliwych gałęziach przemysłu gier video. Biura Capcomu namierzono jak dotąd w Japonii, Kalifornii, Anglii i Chinach. Capcom rozpoznajemy głównie jako producenta konsolowych „seriali brazylijskich", a wśród nich: Resident Evil, Street Fighter, Breath of Fire, Mega Man, czy Dino Crisis.
Od jakiegoś czasu daje się zauważyć, że w zalewie gier łatwych i przystępnych dla każdego, Capcom koncentruje się na produkcjach specyficznych, niszowych, przeznaczonych dla graczy hardcore'owych. Niesamowity był Viewtiful Joe, rewelacyjnie wycina się w Shadow of Rome, obiecująco zapowiada się Okami! Trudno też nie zauważyć, że firma dostarcza coraz ładniejsze gry. Capcom jest na świetnej drodze do zawładnięcia światem, a w redakcji przybywa mu kibiców.



■ Długo nie mogłem uwierzyć, jak wysoki poziom brutalności prezentuje ta gra. Momenty, w których Agrippa łapie wycieńczonego do granic możliwości spaślaka i podrzyna mu gardło w fontannie krwi przy pełnym zbliżeniu kamery po prostu mnie zniszczyły...

twardego, rzymskiego miażdżyciela (Balls of Rome). Inna sprawa, że bardzo ciężko będzie wówczas nawiązać sprawiedliwą walkę. Jeśli jednak jest w tej grze coś, o co warto walczyć, na pewno będzie to euforia tłumu, ale o tym za chwilę.
Popatrzmy przez moment na joypad. Gladiatorem steruje się niesamowicie łatwo, ale i trochę ociężale. Idealnie czuć przez to siłę i masę naszego koleżki. Podstawowe ataki lewą i prawą łapą wyprowadza się dwoma zdefiniowanymi przyciskami. To nie jest trudne, prawda? Żeby było śmieszniej, Agrippa może trzymać niezależnie w obu dłoniach cały arsenał ostrych zabawek, bądź wymiatać oburącz wielkimi stalowymi buławami. Oczywiście, bardzo rozsądnym rozwiązaniem jest dozbrojenie się przed walką w tarczę i miecz, ale ciężko wówczas o widowiskowe popisy przed publicznością. Osobiście preferowałem gigantyczne, ostre jak żyletka halabardy, które co prawda wystawiały mnie na ataki, ale jak już się zamachnąłem, a mój cios doszedł celu, to krew z poucinanych kończyn zwyczajnie nie przestawała płynąć. O tak. Dawka brutalności w Shadow of Rome jest gigantyczna. Na tyle wielka, że przykuje uwagę wszystkich, nawet osób, które na dobre już oswoiły się z Manhuntem. Grą rządzi prosta zasada: wszystko, co można podnieść z ziemi, służy do zabijania. Dlatego szybko przestały mnie dziwić chore akcje, jak choćby ta, w której zgarnąłem uciętą rękę nieprzyjaciela i zatłukłem nią innego typa. Masakra.
Wróćmy jednak do sterowania. Oprócz naparzania oburącz i każdą łapką z osobna, Capcom dał gladiatorowi możliwość rzucania uzbrojeniem. Wbrew pozorom to bardzo użyteczna umiejętność, bo pozwala atakować na odległość potencjalnie silniejszych gladiatorów. Publiczność wzniesie istne salwy okrzyków, jeśli wyrzucona broń dodatkowo powali na ziemię przeciwnika. Sam nie wiem, czy przy takich akcjach głośniej wrzeszczałem z radości ja, czy pięćdziesiąt tysięcy rzymskich gardeł. Akcje z rzucaniem oręża zawsze są megawidowiskowe, a wykonuje się je przez zwyczajne klepnięcie w trójkąt. Oprócz tego Agrippa potrafi automatycznie zalockować się na najbliższym nieprzyjacielu (przytrzymanie R1), ale nie przy każdej misji jest to najszczęśliwsze rozwiązanie. Bywały momenty, w których chciałem „zgasić" gladiatora niszczącego pomnik mojej drużyny, natomiast lockowanie dobitnie wskazywało mi na innego oponenta. Na szczęście zawsze można przełączać się między celami.
Kiedy zabraknie broni, odpowiednią kombinacją klawiszy Agrippa wymierza solidnego kopa w brzuch, a ostatecznie odbiera zaskoczonemu przeciwnikowi broń. Niezłym patentem jest to, że każdy cios można wykonać błyskawicznie, bądź nieco opóźnić i tym samym wzmocnić jego siłę. Problem w tym, że nieznane są zachowania wrogich gladiatorów. Niejednokrotnie przechodziłem załamania nerwowe, gdy przeciwnik, na którego brałem długi i ogromny zamach (a po którym rozpadłby się pewnie na sto kawałków) nagle zaatakował mnie serią technicznych cięć, niszcząc przy okazji misterny plan. Zawsze jest więc ryzyko, ale są też wspaniałe nagrody i mnóstwo satysfakcji z siekaniny. Zawsze też można zorganizować sobie łuk i „odważnie" zdejmować cele z daleka, a także zakładać ciężko rannym nieprzyjaciołom brutalne fatality! Myślicie, że Manhunt był przegięciem? Zobaczcie, jak Agrippa otwiera sztyletem przeciwnika. Wzdłuż kręgosłupa.

MEAT SCULPTOR

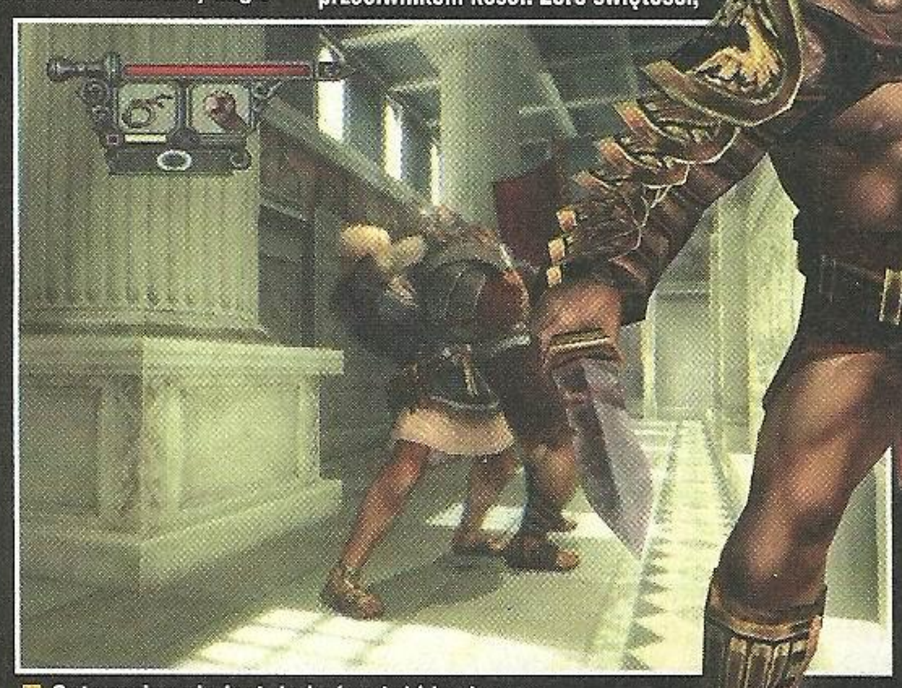
Bronie są różne i walają się z reguły po całym polu walki. Na początku gladiator tłucze niewyszukanymi toporami i mieczami, ale szybko na arenę wsypują się zabawki cięższego kalibru. Ogromne wrażenie robi gigantyczna halabarda i wielka (mniej więcej dwa razy większa niż główny bohater) maczuga, której prawidłowe użytkowanie dosłownie integrowało przeciwników z piachem tworząc krwiste błoto. Znajdzie się też RUDIS – drewniany mieczyk, który w dawnych czasach oferował gladiatorom wolność. Tutaj oczywiście można nim bić i łamać przeciwnikom kości. Zero świętości, Kilka mocniejszych wymachów i macie pewność, że sprzęt posypie się w kawałki.

GRĄ RZĄDZI PROSTA ZASADA: WSZYSTKO, CO MOŻNA PODNIEŚĆ Z ZIEMI, SŁUŻY DO ZABIJANIA. DLATEGO SZYBKO PRZESTAŁY MNIE DZIWIĆ CHORE AKCJE, JAK CHOĆBY TA, W KTÓREJ ZGARNĄŁEM UCIĘTĄ RĘKĘ NIEPRZYJACIELA I ZATŁUKŁEM NIĄ INNEGO TYPA. MASAKRA.

ARSONIST EXTRAORDINARE

Wróćmy teraz do rozkrzyczanego tłumu widzów. Wiecie już, że każda brutalna akcja punktowana jest salwami okrzyków i braw. W Shadow of Rome znalazł się specjalny wskaźnik mierzący poziom zadowolenia gapiów. Kiedy osiągnie punkt kulminacyjny, Agrippa może wznieść łapy wysoko w powietrze i zawyć, a w jego kierunku prawie zawsze poszybuje jakiś użyteczny przedmiot. Rozentuzjazmowany tłum, co rusz podrzuca gigantyczne halabardy, miecze, dzidy, maczugi i masę leczniczego żarcia. Aż chce się dla nich walczyć i zabijać. Oczywiście cały czas należy uważać na przeciwników, którzy krzyczącego do tłumu bohatera potrafią elegancko ogłuszyć, a „zamówioną" broń przejąć. Dobrze, że jak już połamie im się ręce, to upuszczają trzymany ekwipunek.
Wróćmy jednak do zabaw z tłumem. W tym miejscu kłania się seria DMC i ocenianie widowiskowości zagrań. Aby ludzie dobrze się bawili, należy co chwilkę wykazywać się finezją, zmieniać techniki, nie powtarzać się. Jedno przecięcie ciała na pół jest ekstra, ale drugie, dziesiąte i dwudzieste już nie. Znudzony tłum zaczyna ospale skandować, zaś jakość zrzucanego na arenę towaru pogarsza się. Widowiskowość

■ Niewybaczalnym błędem dzikich Germanów było stanięcie twarzą w twarz z uzbrojonym Agrippą. Potem już tylko fruwały kończyny.



■ Octanavius nie jest do końca taki bezbronny. Tutaj zawiązuje strażnikowi krawat z grubej liny.

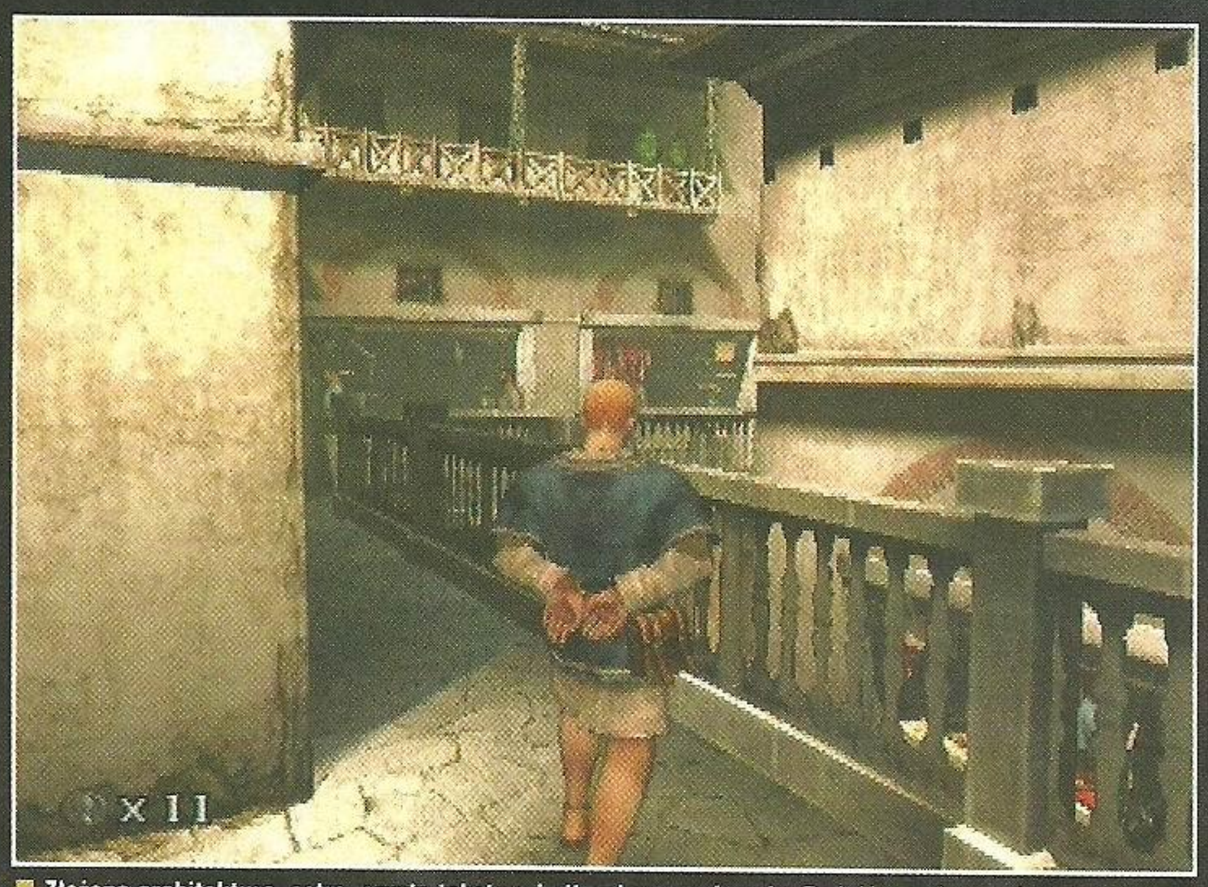
Wyścigi rydwanów są równie dynamiczne i krwawe, co występy na arenach.

Mapa Rzymu pokazuje kluczowe miejsca. W ten sposób Octanavius podróżuje po mieście.

liczona jest w specjalnych punktach nazwanych Salvos. Istnieje cała masa sposobów na rozbawianie publiczności, należy po prostu nie przyzwyczajać się do permanentnego cięcia, palenia, łamania, przerzutek, czy poderżnięć. Zrzucanie na kolce też potrafi się falującemu tłumowi przejeść. Dużo salvosów czeka na wspomnianych wcześniej śmiałków, którzy na arenę wyjdą bez żadnego uzbrojenia.

MEAT COLLECTOR

Przeciwnicy w Shadow of Rome są wymagający i zmuszają po jakimś czasie do znalezienia taktyki. Jasne, można sobie bydlaków siekać na oślep, ale nie tylko przedwcześnie zniszczy się wówczas nasz ekwipunek, ale też nie wzbudzimy radości przybyłych widzów. Lepiej zawinąć się wokół ciosu, podejść draba od tyłu, wziąć ryzykowny, ale bardzo potężny zamach i sprzedać mu widowiskowe cięcie. Trudne, ale opłacalne. Przeciwników jest naprawdę wielu; różnią się wyglądem, siłą i wytrzymałością. Znajdą się oczywiście leszcze, którzy po kilku strzałach podziękują za współpracę, spotkacie też wielkie, ledwo ruszające się pokraki, nie patyczkujące się zanadto z bohaterem. Na tych trzeba szczególnie uważać, bo jednym celnym machnięciem ciężkiej łapy potrafią ostro spustoszyć pasek energii.
W swojej przeprawie natknąłem się też na wojowniczych karłów, sępy, lwy, słonie, a niejednokrotnie krzyżowałem oręż z potężnymi bossami. Nie opowiem Wam jednak ani o wiedźmie władającej ptakami, ani o bishonenie wyzywającym mnie na wyścig rydwanów, ani też o małym karzełku dosiadającym słonia, bo ich po prostu musicie ujrzeć w akcji sami, gdy gotowa gra uderzy na półki sklepowe. Opowiem Wam jednak nieco o zadaniach. Głównym obowiązkiem Agrippy było oczywiście zabijanie, ale niekiedy musiał działać zespołowo (tu nienajlepiej pracowała inteligencja konsoli) i niszczyć posągi oznaczone barwami przeciwników. Innym razem, ale już w pojedynkę zdobywał twierdzę, chronił garstki kobiet przed atakami dzikusów i wycinał na czas przeciwników. Lepiej grało mi samemu, bez polegania na konsolowych kompanach. Jednak zwycięstwa nagradzane pucharami (w zależności od zdobytych Salvos) rekompensowały wszystko. Nawet tych kilkadziesiąt nieudanych podejść do jednego zadania.



Złożona architektura, ostre, czyste tekstury i ultrapłynna animacja. Podróżowanie po wirtualnym Rzymie to uczta dla oczu!

Ten mięśniak już nie wstanie. Bohater zamaszystym ciosem wkomponował przeciwnika w drewnianą platformę.

HUMAN CATAPULT

W Shadow of Rome swoje pięć minut będzie miał także wspomniany wcześniej Octanavius, siostrzeniec zabitego Cezara, na którego czeka oddzielny pakiet misji. Większość z nich chłopaczek wykona sam i prawie nigdy nie będzie zmuszony do używania przemocy. Zadaniem blondaska będzie zbieranie ukrytych przed światem informacji oraz ustalenie, kto tak naprawdę stoi za zabiciem słynnego Juliusza. Jasne, niby Brutus, ale Capcom ma na to nieco inną wizję, momentami bardzo japońską i przekombinowaną.
W swoich misjach Octanavius przekrada się za plecami Rzymian, śledzi kluczowe dla scenariusza postacie, wtapia się w szeregi wroga i logicznie składa w całość uzbierane kawałki intrygi. Niekiedy zmuszony będzie do wysłuchania wypowiedzi sporej liczby mieszkańców miasta, bo tylko ich informacje spowodują, że na mapie odsłoni się nowa lokacja. Przekradając się ciasnymi korytarzami bardzo często zmuszany byłem do podstępnego ogłuszania wartowników, zakładania na siebie ich zbroi i hełmów oraz odpowiadania na niewygodne pytania (udzielenie złej odpowiedzi kończyło się cięciem przez głowę). Fajnym urozmaiceniem skradankowych podróży Octanaviusa jest szukanie poukrywanych monetek, za które kupuje się potem bonusy na straganie. W przeciwieństwie do zabaw z gladiatorem, w misjach młodzieńca naprawdę można utknąć. Długimi godzinami kombinowałem jak odsunąć żołnierza od bramy, jak przedostać się niezauważenie na drugi koniec dziedzińca, co odpowiedzieć wartownikowi, zadającemu serię dziwnych pytań i jak skierować tłum niezadowolonych ludzi pod bramy senatu. Masa nie zawsze przyjemnej roboty, ale cóż poradzić. Nagrodą za przebicie się przez logiczne etapy będzie oczywiście powrót na igrzyska i załatwianie spraw jako Agrippa. A tu zawsze jest strasznie przyjemnie!

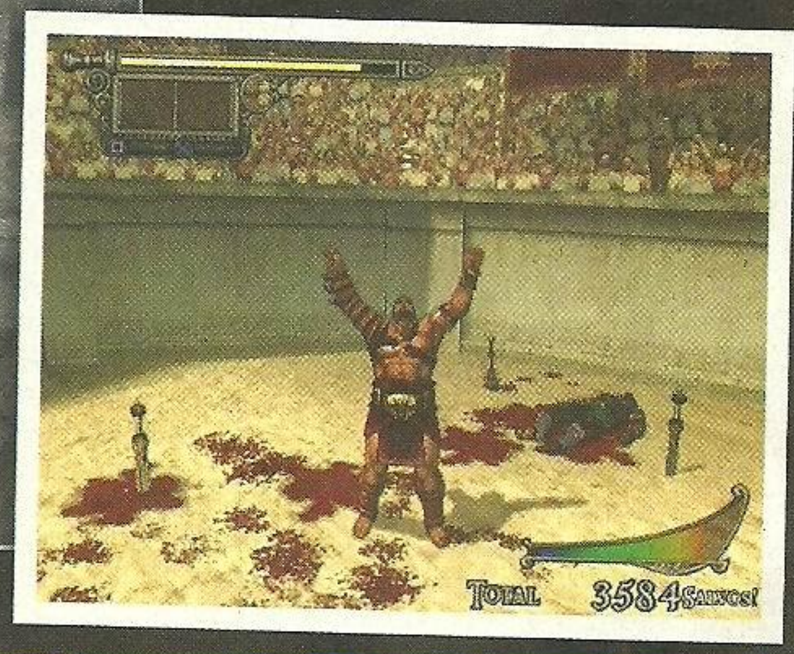
JEDNO PRZECIĘCIE CIAŁA NA PÓŁ JEST EKSTRA, ALE DZIESIĄTE I DWUDZIESTE JUŻ NIE. ZNUDZONY TŁUM ZACZYNA OSPALE SKANDOWAĆ, ZAŚ JAKOŚĆ ZRZUCANEGO NA ARENĘ TOWARU POGARSZA SIĘ.

RED VOLCANO

Poziom trudności Shadow of Rome to temat na oddzielny akapit. Po tygodniu grania, zegar w grze wskazał mi niewiele ponad siedem godzin zabawy. Wniosek? To nie będzie długa gra, a radość będą z niej czerpać przede wszystkim szperacze, hardcore'owcy i miłośnicy capcomowego poweru! Niejednokrotnie będziecie przebijać się przez jeden etap po kilkanaście razy, klnąc pod nosem na zespół programistów, że zabrakło Wam kilku salvosów do pomyślnego ukończenia poziomu, bądź na strażników, którzy znowu złapali tego przeklętego Octanaviusa. Zwykły poziom normal zmusza do przemyślenia swych umiejętności. A co będzie na Hard?
Graficznie jest niesamowicie! Równie śliczną grą była do tej pory Onimusha 3 (tutaj użyto jej silnika), ale tym razem swobodnie sterujecie kamerą w grze. Można rozglądać się we wszystkich kierunkach i podziwiać dzieło grafików w pełnej krasie. Piękne są ostre tekstury, mgliste filtry, unoszący się po każdym uderzeniu kurz. Rewelacyjnie wykonano postacie! Fachowy jest wyglądający jak Anthony Hopkins senator, Marcus Brutus strzelający szelmowskim uśmiechem i wiecznie niedomyty Sekstus. Do całości nie pasuje mi Octanavius, ale chyba uprzedziłem się do tego chłopaka.
Ta gra to mocne uderzenie ze strony Capcom! Wypuszczony na arenę Agrippa wyczynia takie cuda z przeciwnikami, że zgromadzonej nad konsolą redakcji ciężko było wrócić do swoich obowiązków! Potężne cięcia, gruchot niszczonych przeciwników, mlask rozbijanych głów i hektolitry posoki przelewającej się po piachu. Orgia dla oczu! To będzie zupełnie inna bajka niż Devil May Cry 3 - maksymalnie brutalna, ciężka, łopatologiczna, pełna wyrzeczeń i hardcore'owa.
Już w lutym 2005 Capcom dostarczy jedną z najbardziej wypasionych gier w całej swej deweloperskiej karierze. Do tego czasu z jej testową wersją będę po prostu sypiał! ■ ■

Dzielny Agrippa nie zawsze był gladiatorem. Zanim został ulubieńcem tłumów, jako rzymski żołnierz wycinał w pień agresywne plemiona brudnych dzikusów. Bardzo waleczny żołnierz, dodajmy.

Gildia gladiatorów to jedno z niewielu miejsc, gdzie można przez chwilę odpocząć.
Jest też specjalna mini-arena, gdzie Agrippa wedle uznania podszkoli swe rzeźnicze umiejętności. oczywiście po to, by potem bawić tłumy...



ODKRYJ KOMIKS NA NOWO!

UWAGA! NOWA SERIA!

TWORZĄ: CIENCIN • TEMPLESMITH • WOOD

TYLKO DLA DOROSŁYCH

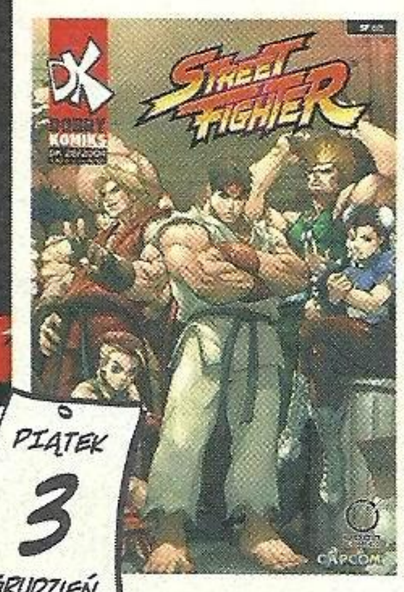
DOBRY KOMIKS

CZYTAJ TEŻ!

MARVEL

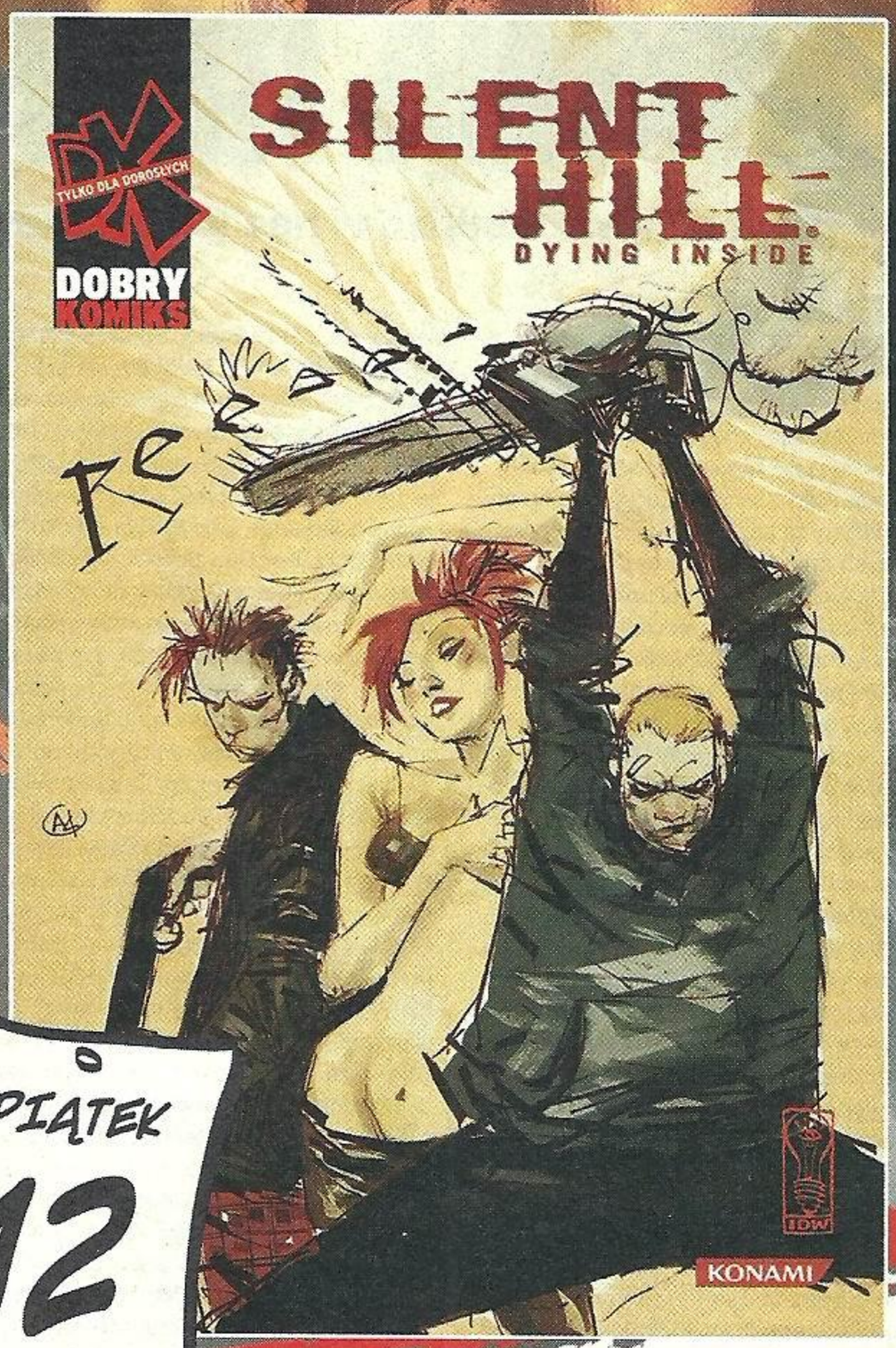
PIĄTEK 19 LISTOPAD

PIĄTEK 26 LISTOPAD

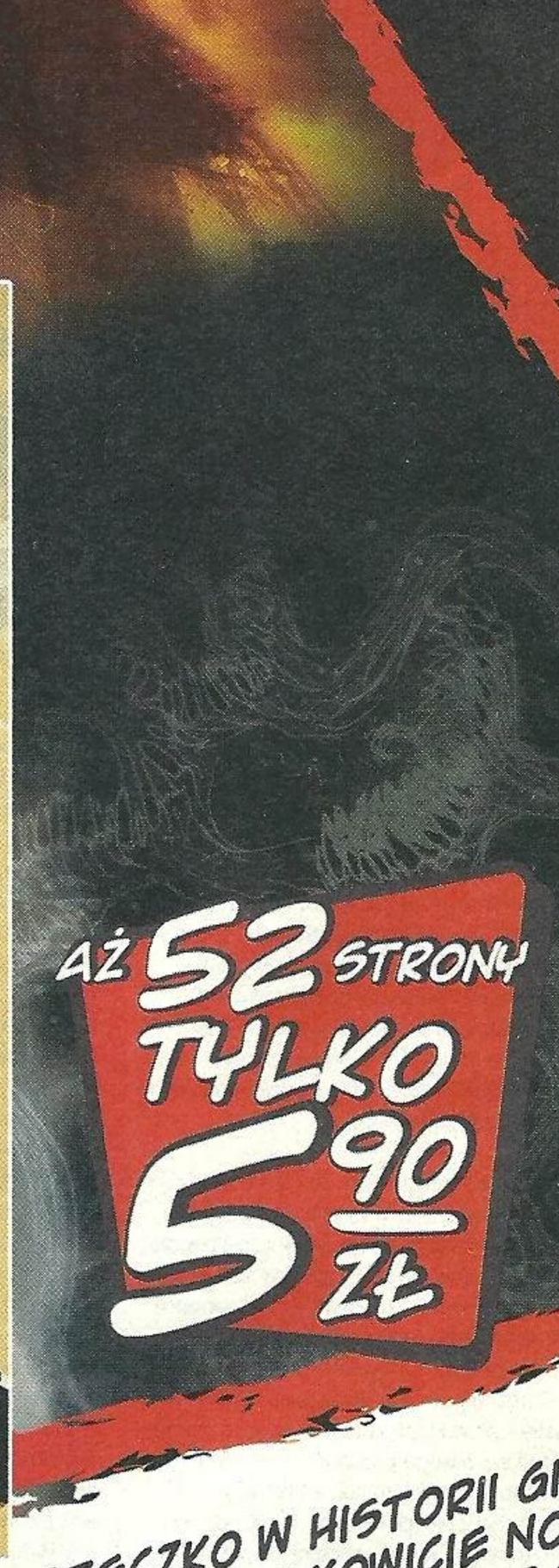


PIĄTEK 3 GRUDZIEŃ

Copyright© 2004 Marvel Characters, Inc.



PIĄTEK 12 LISTOPAD



AŻ 52 STRONY TYLKO 5,90 ZŁ

NAJBARDZIEJ PRZERAŻAJĄCE MIASTECZKO W HISTORII GIER VIDEO ZAPRASZA W SWE NIEGOŚCINNE PROGI. CAŁKOWICIE NOWA HISTORIA I NIEZNANI WCZEŚNIEJ BOHATEROWIE, ALE TAK SAMO PRZERABANY LOS – TEJ LEKTURY NIE CHCECIE PRZEGAPIĆ

Copyright© 2004 Marvel Characters, Inc.

SILENT HILL is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. © 1999, 2004 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. ALL RIGHTS RESERVED. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. All Rights Reserved. © 2004 Idea + Design Works, LLC. All Rights Reserved. SILENT HILL: DYING INSIDE is originally published by Idea + Design Works, LLC. None of the contents of this book may be reprinted in any form without the express written permission of Idea + Design Works, LLC.

WWW.DOBRYKOMIKS.PL

Screenshot z gry Coded Arms na PSP - reszta shotów w materiale pochodzi z Ridge Racers.

PSP PRZENOŚNA REWOLUCJA?

Premiery nowych systemów do gier od zawsze budzą w nas wiele emocji. Czy PlayStation Portable będzie dobrym posunięciem Sony?

Dwunastego grudnia 2004 PlayStation Portable ujrzy światło dzienne w Japonii. Na wiele miesięcy przed publiczną prezentacją sprzętu dużo mówiło się o tym, że maleńkie PSP będzie miało moc zbliżoną do stacjonarnego PlayStation 2. Dziś wiemy już, że porównywanie wydajności obu maszyn w jakimś zapychającym magazyn teście byłoby mocno krzywdzące dla handhelda. To nie jest odpowiednik PlayStation 2 i co do tego nie ma już wątpliwości. Nie zmienia to jednak faktu, że Portable będzie maszyną na tyle mocną, że liczenie dużych trójwymiarowych światów, obłożonych szczegółami postaci, wyświetlanie filmowych scen, czy udźwignięcie nieznacznie uproszczonych konwersji z PlayStation 2 nie będzie stanowiło dla niej większego wyzwania.

Rynek konsol przenośnych od niepamiętnych czasów okupują kolejne wersje GameBoya. Niegdyś klockowaty i źle oświetlony, a obecnie ślicznie wyprofilowany, z kolorowym wyświetlaczem „grajchłopiec" to praktycznie monopolista na handheldowym poletku gier. Wiele firm próbowało z niepowodzeniem przejąć pałeczkę lidera. Porażkę poniosła Sega promująca konsolę Game Gear, klapą zakończyła się ogromna wiara Atari w swojego przenośnego Lynxa. Same niepowodzenia wokół, a GameBoy nadal sprzedaje się jak szalony. Dlaczego Sony pokłada tak wielkie nadzieje w premierze własnego handhelda?
Być może droga do sukcesu leży w całkowitej zmianie podejścia do graczy. Sytuacja widzi mi się następująco. Pomimo tego, że rynek przenośnych konsol ma się świetnie, a prym należy do wielkiego N, to starsi gracze albo na GameBoyach nie grają, albo tego sprzętu nie posiadają w ogóle. Advance nie kręci starszych, bardziej wymagających klientów, którzy nie widzą nic zabawnego w karmieniu pokemonów i pikselach opisujących proste gry. Problem w tym, że konkurencyjni producenci przenośnych zabawek atakowali podobny segment odbiorców, Sony zaś tradycyjnie planuje uderzyć w starszą widownię. PSP nie pojawiło się znikąd, a firma doskonale pamięta, dlaczego jej pierwsza konsola odniosła tak druzgoczący sukces. Gracze dorastają, a gry muszą rozwijać się wraz z nimi i ich upodobaniami. Najlepiej sprzedającą się konsolą jest (niespodzianka!) PlayStation 2, zaś możliwość zabrania podobnego sprzętu w długą i nudną podróż to przecież rewelacyjna sprawa.
Jasne, słyszałem już niesmaczne opinie wrogów Sony, jakoby firma szła po najniższej linii oporu. Podążając za tym tokiem myślenia dowiedziałem się, że firma robiąc proste konwersje na swój przenośny sprzęt pragnie jeszcze raz zarabiać pieniądze na uprzednio sprzedanych tytułach. Fakt, biblioteka gier PS2 robi ogromne wrażenie i fakt, przekonwertowanie tego na PSP byłoby intratnym posunięciem. Ale hej, dlaczego z góry zakładać, że Portable nie dorobi się cudownych killer-appów sprzedających ten system na pniu i u licha, co jest złego w zabraniu Gran Turismo 4 Mobile, czy Ridge Racers w długą, monotonną podróż? To nie będą TYLKO konwersje, ja nazwę je AŻ konwersjami. Namco nie oszczędza nam rewelacyjnych shotów ze swojego flagowego racera – życzę sobie, aby każda nadchodząca gra prezentowała się równie „słabo".

Wiecie już, że PlayStation Portable to spora ilość dodatkowych funkcji. Nie wiem, na ile te dodatki zadecydują ostatecznie o popularności systemu, ale gdy słyszę o możliwości oglądania filmów i koncertów zapisanych na płytkach UMD, gdy w grę wchodzi możliwość odsłuchiwania własnych kolekcji mp3 (pliki zgrywa się z komputera na Memory Stick Duo za pomocą kabelka USB), a ostatecznie bezprzewodowa komunikacja między konsolami i łączenie z internetem (na przykład w celu zassania demka) to padam na ziemię i biję czołem w stronę wschodzącego słońca! Jeśli tak zapowiada się następca walkmana i sprzęt nowej generacji, to zwyczajnie nie wiem, co jeszcze mogłoby się w nim znaleźć. Oczywiście w całym tym zachwycie najbardziej niepokoi mnie sytuacja słabej baterii. Początkowa wizja dwóch godzin zabawy była nędzna. Cztery godzinki ustalone na dzień premiery to nieco lepsza, ale ciągle nienajlepsza perspektywa. Pocieszające były jednak słowa Kena Kutaragiego, jakoby pierwsze walkmany także pracowały zaledwie dwie godziny, a dziś zmieniamy w nich akumulatorki raz na kilka dni. Przecież to Sony, mistrzowie miniaturyzacji – jeśli jakaś firma opracuje w przyszłości odpowiednio wydajną baterię, myślę, że podpisze się pod nią uśmiechnięty Kutaragi. Szkoda, że karty pamięci Memory Stick, które na co dzień wpychamy do aparatów cyfrowych i kamer nie będą współpracowały z PSP. Konsolka obsłuży nieco mniejsze kości – Memory Stick Duo, na których przechowywane będą aplikacje wgrane przez posiadaczy (jakieś empetrójeczki?).

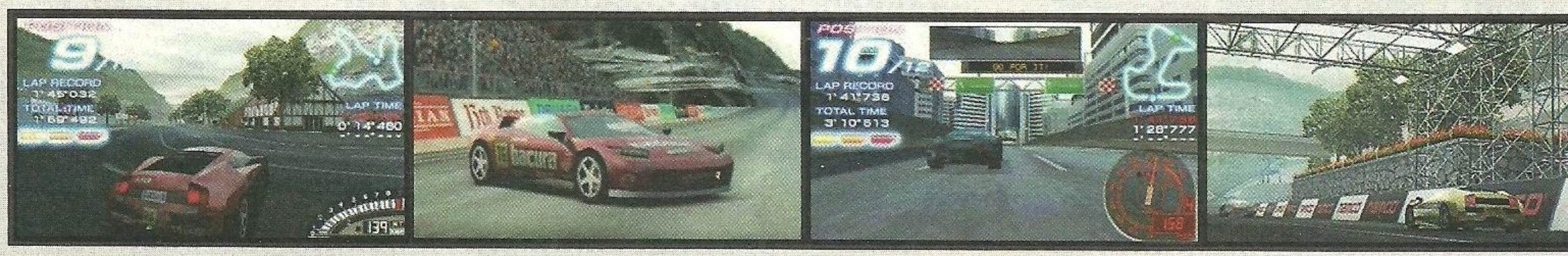
Najpiękniej w tym wszystkim wygląda cena. Znacznie niższa, niż początkowo spekulowano, będzie najprawdopodobniej jednym z najmocniejszych argumentów przemawiających za zakupem PSP. Będzie też solidnie konkurowała z Nintendo DS, co wcześniej, przed oficjalnym oświadczeniem Sony było nie do pomyślenia. 19,800 jenów, czyli niewiele ponad sześćset PLN to zakup godny rozpa-

Co czeka PSP w grudniu?

12 grudnia 2004 – tytuły startowe
Armored Core: Formula Front (FromSoftware)
Vampire Chronicle: The Chaos Tower (Capcom)
Ridge Racers (Namco) – chcemy to!
Hot Shots Golf (SCEI)
Mah-Jong Fight Club (Konami)
Mahjong Taikai (Koei)
The Gaghary Trilogy (Bandai)
Lumines (Bandai)
Ren-Goku: The Tower of Purgatory (Hudson)
Tiger Woods PGA Tour (Electronic Arts)
Need for Speed Underground Rivals (Electronic Arts) – dawać z tym!

16 grudnia 2004
Dynasty Warriors (Koei) – Grabarz by chciał!
Metal Gear Acid (Konami) – nie pogardzi!
Mojipittan (Konami)
Doko Demo Issyo (SCEI)

22-30 grudnia 2004
A.I. Series Mahjong (Marvelous Interactive)
A.I. Series Shogi (Marvelous Interactive)
A.I. Series Go (Marvelous Interactive)
Puyo Pop Fever (Sega)
Ape Escape Academics (SCEI)
Puzzle Bobble Pocket (Taito)



trzenia, na pewno jednak celujący w większe grono odbiorców, niż PlayStation 2 w momencie startu (choć naturalnie cenę w Europie poznamy dopiero niebawem).
Podsumujmy, co wiemy o PSP. Konsola wystrzeli w Japonii już dwunastego grudnia (za kilka dni!) i nie ma raczej możliwości, aby choć jeden egzemplarz nie znalazł się w redakcji Neo Plus. Niesamowitym ułatwieniem na pewno okażą się gry pozbawione blokad regionalnych (tzw. Region Free Games), dzięki czemu kupioną w Japonii zabawkę bez problemu zasilimy w przyszłości europejskimi grami. Szkoda jednak, że w przypadku stacjonarnych konsol takie praktyki nigdy nie miały miejsca, ale cóż poradzić. Rzeczą, której na rynku przenośnych konsolek jeszcze nie było, jest możliwość zasysania do PSP dem zbliżających się gier, nad którą zastanawia się Sony! Kapitalna sprawa, do tej pory tylko użytkownicy stacjonarnych konsol mieli możliwość darmowego sprawdzenia, czy zechcą zapłacić za kilkanaście godzin dodatkowej zabawy. Demka to fajna rzecz, handheldowcy się ucieszą.
W przypadku PlayStation Portable jest jeszcze kilka rzeczy, które Sony mogłoby sobie wziąć do serca. Ciągle czekamy na stosowne decyzje odnośnie filmów UMD. Ich „bezregionalność" nie jest tak oczywista, jak w przypadku gier i może się ostatecznie okazać, że importy filmów nie będą wchodziły w grę bez uprzedniego importu konsolki. Niezbyt ciekawie widzi nam się również wysoka cena gier. Jeśli bajki na UMD będą kosztować tyle, co tytuły z dużych konsol, to jest to trochę niedorzeczne. Do tej pory taką głupiutką politykę prowadziło Nintendo. Ciekawe, jak będzie tutaj. Jeśli nie lepiej – zawsze możemy liczyć na platynową kolekcję gier na PSP, która tradycyjnie powinna pojawić się wraz z większą ilością sprzedanych tytułów. Dobre i to.

Microsoft i Nintendo – firmy zajmujące odpowiednio drugie i trzecie miejsce w sprzedaży stacjonarnych systemów do gier oczywiście pilnie śledzą każdy ruch Sony. Peter Moore, jedna z najważniejszych osobistości zajmujących się Xboxem (wcześniej pracował m. in. przy marketingu konsoli Dreamcast) komentuje launch PSP, jako dość samozwańczy ruch ze strony Sony. Barwnie porównuje to do innej, alternatywnej sytuacji, w której dowolna firma programistyczna układa własny system operacyjny, a następnie promuje go, jako aplikację konkurencyjną dla Windows. Wydaje się, że Moore nie bardzo wierzy w powodzenie projektu PSP, ale innego zdania jest już Robbie Bach, szef główny działu Xboxa. Ten pan z kolei uważa, że rynek handheldów jest na tyle odmienny od konsol stacjonarnych, iż ciężko snuć jakiekolwiek teorie o sprzedaży Portable'a. Mimo, iż sprzedaż PSP może mieć w pewnym sensie negatywny wpływ na podaż ich konsoli, Bach widzi także pozytywy. Od dwunastego grudnia Sony zwyczajnie musi podzielić całą swą uwagę pomiędzy dwa rynki (przenośne i stacjonarne konsole), a w związku z tym nie skupi całych sił na promocji tylko jednej zabawki. Co tylko i wyłącznie pomoże jakoś Xboxowi. A przynajmniej tak uważa Robbie.

Kilka tygodni temu miała miejsce cicha (z naszego punktu widzenia) premiera przenośnej konsoli do gier – Gizmondo i jest to bardzo mocny handheld firmy Tiger Telematics. Aktualnie chyba najmocniejszy. Wnętrzności Gizmondo budzą szacunek, a namierzymy wśród nich 128-bitowy procesor graficzny firmy nVidia, procesor główny ARM9 400MHz, odtwarzacz filmów MPEG4, aparat fotograficzny, system GPS, odtwarzacz MP3, ciekłokrystaliczny ekranik o rozmiarach 240x320 i cały niezbędny podkład pod dobry two-way (SMS, EMS, itd.). Czemu o tym wspominam? Otóż Microsoft wiąże z tym sprzętem ogromne nadzieje i już zapowiedział bogaty support w tytuły. Ach, prawda. Systemem operacyjnym Gizmondo jest Windows CE, ale tego można się było domyślić.
Na sto procent Gizmondo łyknie tak głośne hity Microsoftu, jak Age of Empires i MechAssault, a wszystko wskazuje na to, że It's Mr Paints (od Rare) także zostanie skonwertowany. Stanowisko twórców Gizmondo jest jednoznaczne – wspólnymi siłami z Microsoftem stawić czoła wszystkim rywalom na polu przenośnych systemów do gier. Sprytne. Duże M nie bardzo kwapi się z wypuszczeniem własnej zabawki, ale angażuje się w dostawę software'u. Jeśli Gizmondo splajtuje – Microsoft nic nie straci. Obiegowa opinia w internecie jest na razie mało przychylna nowej zabawce Telematyków. Według niej, żaden poważny gracz tego nie kupi, bo jest mało rozpoznawalne i takie tam. Ja zaś uważam, że żaden inteligentny gracz nie rzuci się na konsolkę, która niczym się dotąd nie wykazała i nie udowodniła swej przydatności. Swoją drogą, Microsoft piszący gry na przenośne urządzenia to żadna nowość – od dawna przerzucają swój softcik na przenośne minikomputery za kosmiczne pieniądze z systemem Windows CE. Tu chodzi raczej o zrobienie na złość Sony lub chęć pokazania, że Microsoft robi gry na mobilne konsolki. A zresztą, kto ich tam wie. Nie łudźmy się, że zarobią na Gizmondo jakieś kokosy. Wróćmy do naszej gwiazdy.

Poważną konkurencją dla PSP na pewno będzie najnowsza przenośna konsolka Nintendo. Konkurencja może być nawet większa, niż pierwotnie spekulowało samo Nintendo, ale o tym za chwilę. Mowa o konsoli NDS. Oczywiście w kwestii „wyposażenia", dwuekranowy symbiont nie jest żadnym zagrożeniem dla Portable'a, gdyż nie ma nawet cząstki mocy systemu Sony. Siła konsolki dużego N leży w świeżości pomysłów, nowatorstwie i kreatywności programistów. Panel reagujący na dotyk i moc Nintendo 64 zamknięta w dłoni daje im ogromne pole do manewru. Jednak powiedzmy sobie szczerze: nie wątpię, że Nintendo znajdzie kilka fachowych patentów na zastosowanie dotykowego ekranu, ale chyba już nigdy nie uwolni się od konwencji dziecinnego, przekolorowanego świata gier, który dla starszych konsolowców jest coraz mniej atrakcyjny.
Nintendo pozostanie nowatorskie, wpadnie na fajne pomysły, ale nigdy nie przestanie wodzić paluchem po kolorowym niebie.
Bądźmy jednak dobrej myśli. Trzeciego listopada zakończyło się przyjmowanie zamówień przedpremierowych na Nintendo DS. Tego dnia złożono zamówienie na ostatnią mobilną konsolkę, którą w dniu premiery dostarczy Nintendo. Ciśnienie na NDS jest niesamowite i raczej nikt nie zastanawia się, czy w przyszłości uniknie rozczarowania. W chwili obecnej po prostu zabrakło konsol, a popyt jest dwa razy większy, niż spekulowano! W światowej kolejce oczekuje nie milion, a dwa miliony łakomych graczy. Do dwunastego grudnia pozostało trochę czasu i duże N musi ostro zasuwać z produkcją kolejnych jednostek! Nie może przecież pozwolić sobie na sytuację, w której gracz z odłożonymi dolarami na NDS przeznaczy je na brzydkie i złe PSP. Do końca roku fiskalnego (31 marca 2005) Nintendo planuje wypchnąć na rynek cztery miliony przenośnych DSów. Powinno się udać. Według ankiet przeprowadzonych w Stanach Zjednoczonych, aż 30 procent grających Amerykanów chce dostać NDS pod choinkę, natomiast PSP już tylko 15. Sony ma poważnego konkurenta, nie uważacie? A może to Nintendo ma konkurenta?

Najpiękniej w tym wszystkim wygląda cena. Znacznie niższa, niż początkowo spekulowano, będzie najprawdopodobniej jednym z najmocniejszych argumentów przemawiających za zakupem PSP. Będzie też solidnie konkurowała z Nintendo DS, co wcześniej, przed oficjalnym oświadczeniem Sony było nie do pomyślenia.

Udana premiera PlayStation Portable w Japonii jest już przesądzona. Reszta świata czeka w niecierpliwości. W pierwszym kwartale 2005 (najprawdopodobniej pod koniec marca) konsolka wyląduje w USA, które było i będzie największym rynkiem zbytu dla zabawek Sony. Prognozuje się, iż latem 2005 PSP dotrze do Europy, a tym samym także i do nas. Lista tytułów startowych w Kraju Kwitnącej Wiśni nie jest może obfita, ale do momentu premiery na Starym Kontynencie powinno być gotowych mnóstwo wyśmienitych gier. Mamy co najmniej kilka miesięcy, aby spokojnie prześledzić karierę tej platformy. Sony zadbało o sporą liczbę developerów (obecnie 99 firm pisze gry), ładnie przemyślało sprawę nośnika UMD, a polityka tworzenia gier skupi się wokół starszego, bardziej wymagającego grona graczy. Czy takie podejście do rynku handheldów zapewni jej sukces? Czas pokaże.
Matt ■ ■

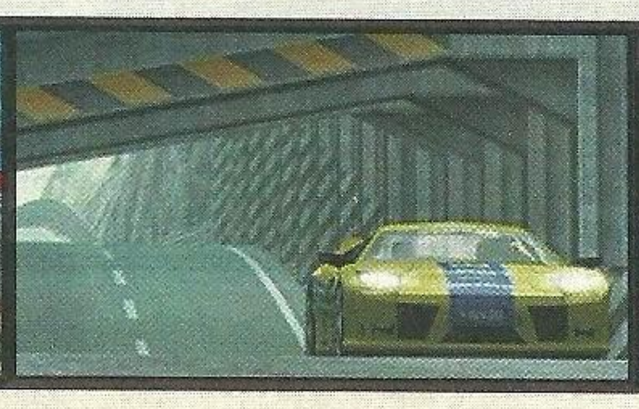
Co na to Loża Szyderców?

Gulash mówi, że będą mówić
Co Sony powinno zrobić, by PSP zawojowało świat? Absolutnie nic nie musi robić. O PSP będzie się mówiło przez wiele lat od czasu premiery urządzenia, a każdy – nie tylko dzieciak, ale i fan gadżetów prędzej czy później będzie chciał mieć takie cacko w kieszeni. No dobra, na siłę może znalazłoby się kilka rzeczy: wydłużyć żywotność baterii, doprowadzić do akceptowalnego stanu ceny nowych gier (choć to wydaje się niemożliwe, bo przecież w branży konsolowej zarabia się na grach, a nie na sprzęcie), dorobić w nowszych modelach PSP wyjście na telewizor... PSP wydaje się mieć wszystkie atuty w garści. I ma wszystkie: świetną grafikę, wsparcie wielu firm, filmy, empetrójki. Oprócz jednego – innowacji. Fakt, będzie 3D na kozackim ekranie, ale dla kilku, a może nawet i kilkunastu milionów ludzi DS będzie ciekawszą zabawką z uwagi na touchpad i możliwości, jakie oferuje. Ja? Ja tam chcę obie.

Mielu, chce tanio, a dobrze
Nie będę odkrywczy i napiszę, że dla mnie, jako gracza, najważniejsze są gry i żeby przekonać mnie do zakupu PSP Sony powinno dopilnować, by było ich dużo i by były tanie. Jak widzę ceny niektórych tytułów na Advance'a (niemal 200 zeta) to mi się nożyczki w kieszeni otwierają. Sony jest żółtodziobem na rynku handheldów, nie ma tutaj wyrobionej marki jak monopolista Nintendo i czymś musi skusić konsolomaniaków do zakupu PSP. A czym innym można jeśli nie niskimi cenami gier? Bo chyba nie powiecie mi, że opcją łączenia ich kieszonki z PS2. To coś tylko dla maniaków np. PESa, którzy przy okazji którejś-tam-części prawdopodobnie będą mieli możliwość młócenia w Master League w domu, a później kontynuowanie w tramwaju po uprzednim przerzuceniu danych z jednej konsolki do drugiej.

Marcellus i terror pikaczu
Relatywnie niska cena już jest pewnym plusem produktu Sony, ale dalej może być trudno. Gry mimo wszystko zepchnąłbym na drugi plan, a poszedł raczej drogą iPoda (który jest walkmanem XXI wieku, cokolwiek Sony by na ten temat nie mówiło) i postarał się uczynić z PSP element współczesnej kultury masowej. Najlepiej niech dadzą PSP kilku raperom, żeby blingowali kieszonsolką w teledyskach na MTV. Myślę, że Nelly'ego dałoby się spokojnie namówić – on zawsze, coś tam pod ręką w teledyskach ma, jak nie najnowszą komórkę, to iPoda właśnie. Droga przez gry może być bowiem ciężka – gdy mówimy przenośna konsolka myślimy „gemboj", a gdy myślimy „gemboj" to dalej jest już tylko pokemon i dragonball i robi się nieco dziecinnie. Czy Sony uwolni kieszonsolki spod terroru pikaczu? Mam taką nadzieję.

Kaxi i... podwójny ekran (a co)
Sony musi się mocno postarać, by odebrać Nintendo choć część rynku. Pojawiające się w internecie informacje na temat zamówionych egzemplarzy obu handheldów pokazują miażdżącą przewagę Dual Screena. Na szczęście nie jest jeszcze za późno, ale Sony musi zadbać, by na PSP pojawiało się więcej gier, które nie będą tak naprawdę zubożonymi wersjami z konsol stacjonarnych. MGS Ac!d to dobry pomysł, ale powinno ich być znacznie więcej. Wprawdzie mnie nie kręci oglądanie filmów na małym ekraniku, ale jeśli już na taką możliwość się zdecydowali, to powinni zadbać o ich prawdziwe zatrzęsienie. Do tego przyda się solidna reklama, bo jak to mówią: jeśli chcesz coś sprzedać, musisz sprawić, by ludzie pomyśleli, że tego potrzebują.

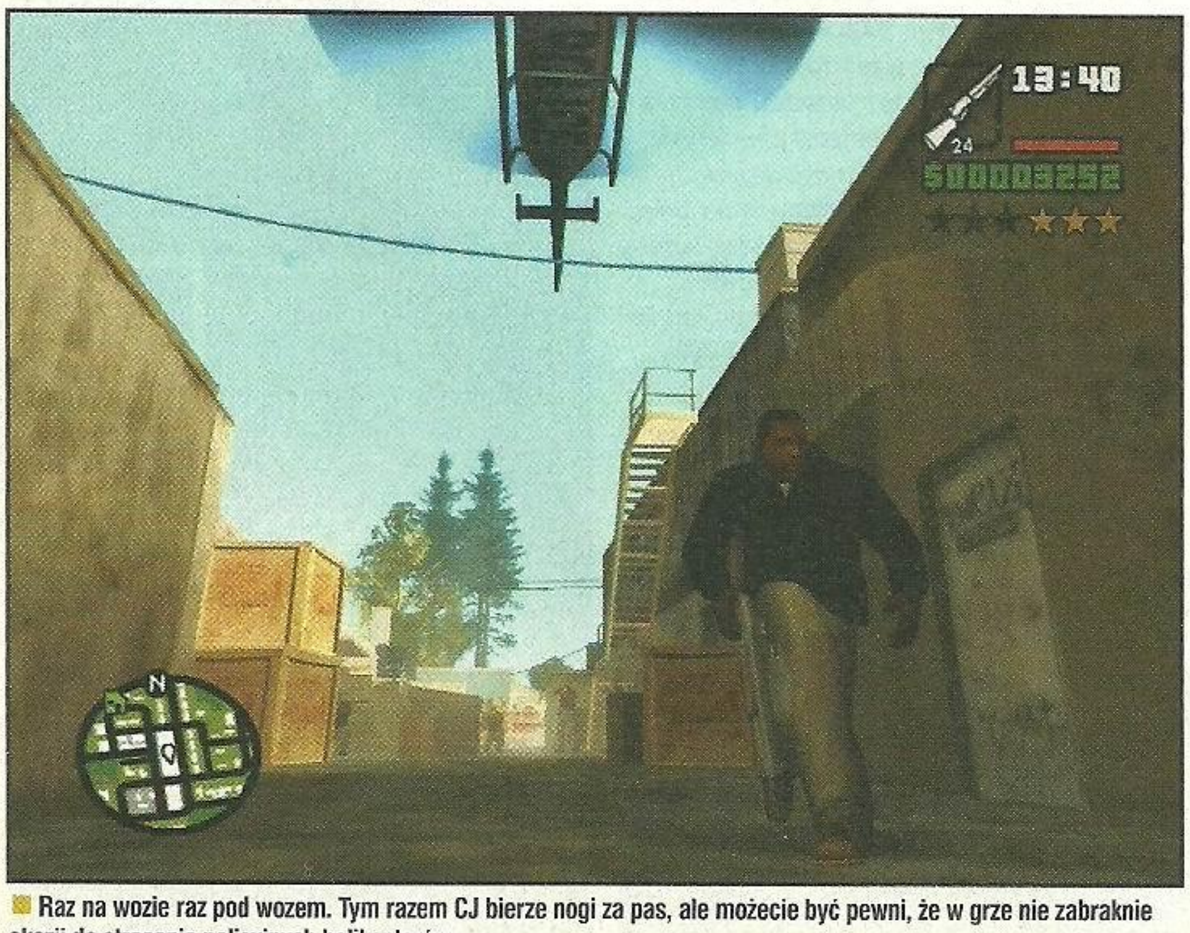


Co dalej, Rockstar? Może GTA: Miasto Boga... To byłby dopiero hardcore.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Dawid stanął naprzeciw ogromnemu Goliatowi z procą w dłoni, natomiast ja zmierzyłem się z S.A. ściskając w obu dłoniach czarnego pada od PlayStation 2. Który z nas miał większe szanse na pokonanie swojego „olbrzyma"? Każdy gracz, który poświęcił choć kilka chwil na zapoznanie się z zapowiedziami odsłaniającymi częściowo tajniki najnowszego dziecka Rockstar zna chyba właściwą odpowiedź. A tym, którzy jej nie znają, daję małą podpowiedź: Dawid to lamer, który biorąc ze sobą procę poszedł na łatwiznę. Tak między Bogiem a prawdą biblijny ów heros nie miał pojęcia, co to znaczy zmierzyć się z czymś naprawdę wieeeelkim. No cóż, w końcu żył w czasach, kiedy tylko sam Wszechmogący mógł podejrzewać powstanie **GTA: San Andreas**. Z tym gigantem przyszło jednak zmierzyć się mnie i przyznaję się bez bicia, że nie zdołałem go pokonać... Jeszcze nie. Ale czy jest w tym coś dziwnego? W końcu najbardziej monumentalne dzieło Rockstar jest chyba największą grą, jaka kiedykolwiek powstała, a zaliczenie jej na 100 procent nie jest kwestią dni... Ani nawet tygodni. Wciąż jeszcze nie mogę otrząsnąć się z szoku, jakiego doznałem, kiedy cały ten moloch zwany San Andreas stanął przede mną otworem. Tym bardziej, że w trzecią odsłonę GTA na next genie Sony się nie gra... Nią się po prostu żyje. Śmiem wręcz twierdzić, że o ile dla posiadaczy Xboxów symulacją wirtualnego życia jest osławione Fable, o tyle dla fanów PS2 tę rolę z powodzeniem może przyjąć na siebie **GTA: San Andreas**. Zdaje sobie sprawę, że to mocne słowa, ale uwierzcie mi – nie ma w nich ani odrobiny przesady.

No cóż, najwyższy czas to udowodnić. Przyjrzyjmy się nieco bliżej najbardziej oczekiwanej grze na PS2 w roku 2004.



Raz na wozie raz pod wozem. Tym razem CJ bierze nogi za pas, ale możecie być pewni, że w grze nie zabraknie okazji do strącania policyjnych helikopterów.

JA I SAN ANDREAS. DAWID I GOLIAT...

GRAND THEFT AUTO 3

... było niczym iluminacja. Mroczne światło gangsterskiego półświatka pokazało właściwą drogę milionom graczy i raz na zawsze wciągnęło ich w życie poza prawem. Główni sprawcy sukcesu przygód niemego gangola to oczywiście ogromne wirtualne miasto, w którym nasz bohater miał sporą swobodę działania oraz rewelacyjna, jak na tamte czasy, oprawa audiowizualna. Rozmach i klasa – to dwa słowa, jakie same cisnęły się na usta po dłuższym posiedzeniu przy GTA3. Jakich więc słów powinienem użyć po doświadczeniu tak fenomenalnego zjawiska, jakim jest San Andreas? Zachwyt nad tą grą nie da się chyba zamknąć w sztywnych słownikowych ramach – żeby zrozumieć moc i siłę tej produkcji, trzeba po prostu w nią zagrać i na własnej skórze odczuć jej geniusz. Przede wszystkim – ta gra jest ogromna. Przepraszam, co ja mówię. Oczywiście chciałem napisać – O – G – R – O – M – N – A! Nawet po kilkudziesięciogodzinnej sesji z tym tytułem nadal trudno jest mi uwierzyć w to, co zobaczyłem. San Andreas nie jest większe „jedynie" do Liberty City lub Vice City. Nawet jeśli połączylibyśmy obie wymienione metropolie w jedną, gigantyczną konglomerację miejską, to i tak nie otrzymalibyśmy nawet połowy rzeczywistego rozmiaru San Andreas. Cały trik polega na tym, że San Andreas nie jest jednym miastem, a zajmującym setki kilometrów kwadratowych stanem, na obszarze którego znajdują się aż trzy metropolie, a pomiędzy nimi mamy jeszcze bezkresne pustynie, lasy i znacznie mniej zurbanizowane obszary wiejskie. Nie wiem jak kryminaliści z Rockstar zdołali tego dokonać, ale nie ulega wątpliwości, że stworzyli największe wirtualne środowisko, jakie kiedykolwiek istniało na PlayStation 2. Nie mniej dziwi fakt, iż tym razem programiści oszczędzili nam jakichkolwiek loadingów pojawiających się w trakcie przemieszczania z jednego sektora metropolii do drugiego. Czyżby zawarli pakt z samym Lucyferem? Zaprzedali swe dusze? Nie mam zielonego pojęcia, jak tego dokonali, ale teraz, pomimo kilkukrotnie zwiększonego obszaru działań bohatera San Andreas, jedyne przerwy w rozgrywce towarzyszą wchodzeniu i wychodzeniu z budynków. Lecz nawet wówczas nie trwają one więcej niż kilka sekund i na dłuższą metę są praktycznie niezauważalne.

Niby można robić sobie przeróżne dziary w salonach tatuażu, ale nam zabrakło klasycznej panienki na kotwicy oraz charakterystycznej "łezki".

Jeśli już jesteśmy przy trzech miastach, to warto chyba napisać o nich jeszcze kilka słów. Los Santos, San Fierro i Las Venturas nie są jakimiś bliźniaczymi metropoliami składającymi się z rzędów podobnych sobie budynków, lecz stanowią całkiem niezłą imitację największych miast Stanów Zjednoczonych, a dopasowanie odpowiednich nazw nie powinno sprawić Wam chyba większych problemów. Zresztą nawet jeśli nazwy nie mówią Wam jeszcze wszystkiego, to wystarczy rzucić okiem na charakterystyczne budowle, styl architektoniczny panujący w każdym z miast oraz na jakieś 1001 innych elementów kojarzących się nieodparcie z rzeczywistymi metropoliami, z których słynie ojczyzna hamburgerów oraz hot dogów. Oprócz rozległych miast poprzecinanych kilometrami ulic, wiaduktów oraz autostrad zetkniemy się z pewną nowością w serii, czyli całymi hektarami bezdroży, gdzie podróżując po lasach i polanach przyjdzie nam czasami natknąć się na jakieś senne amerykańskie miasteczka znane chyba wszystkim amatorom jankeskiego kina. Kilka domów majaczących przy głównej ulicy takiej mieściny, stacja paliw, jakiś bar, ewentualnie mały bank i widok amerykańskich wieśniaków w koszulach w kratę to tutejsza

- **Dobre:** Wszystko.
- **Złe:** Nic.
- **Brzydkie:** Słownictwo.

Dziewczyny CJa mają dosyć dziwne upodobania. Lubią kwiaty, romantyczne kolacje oraz... rzeź na ulicach. Nasz bohater nie raz będzie narzekał na umiłowanie Dennise do ostrzeliwania przechodniów z jadącego wozu.

Co dwie spluwy...

Tym razem nie zapomniano nawet o zabawie we dwóch (bez skojarzeń). Oprócz tego, że w niektórych minigierkach można grać razem z kumplem, to po San Andreas porozrzucano specyficzne ikony Rampage, które umożliwiają niczym nieskrępowaną destrukcję we współpracy z towarzyszem lub towarzyszką. Po zebraniu takiej ikony do CJa dołącza, na przykład, jego dziewczyna i już można wspólnie siać zniszczenie i pożogę. Warto zaznaczyć, że w trakcie takiej zabawy ekran nie ulega podziałowi, a jedynie zakres ruchu jednej postaci ograniczony jest przez ruchy drugiej. Innymi słowy, partnerka CJa nie może oddalić się zbytnio od niego i na odwrót. Może być też tak, że jedna osoba pilotuje śmigłowiec bądź kieruje motorem, a druga po prostu naparza...

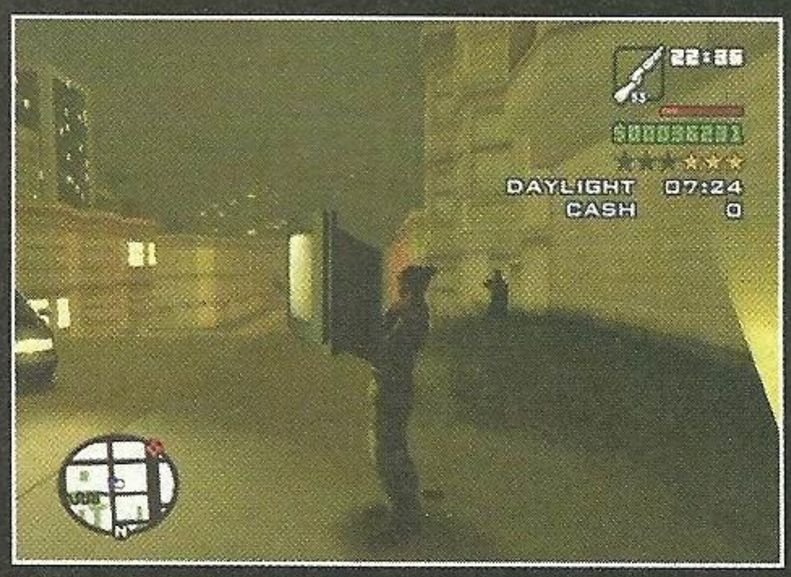
Ta gra jest ogromna. Przepraszam, co ja mówię. Oczywiście chciałem napisać: O – G – R – O – M – N – A! Nawet po kilkudziesięciogodzinnej sesji z tym tytułem nadal trudno jest mi uwierzyć w to, co zobaczyłem.

rzeczywistość. Przy tym wszystkim zadziwia wręcz ciągłość koncepcyjna projektantów. Tereny mniej zurbanizowane stanowią idealne wręcz uzupełnienie stanowego krajobrazu San Andreas i nigdy nie pojawiają się znikąd. Opuszczając jedną z metropolii dokładnie widzisz, jak rzednie liczba budynków, zamiast dziesiątek ulic pojawia się ogromna autostrada, a na poboczach zamiast firm lub innych zakładów usługowych zaczynają pojawiać się drzewa, zaś na horyzoncie majaczy olbrzymia góra wznosząca się gdzieś ponad odległym lasem. Podobnych widoków oraz wrażeń możecie doświadczyć opuszczając jakiekolwiek większe miasto w rzeczywistości i to niekoniecznie w USA. Niesamowita sprawa!

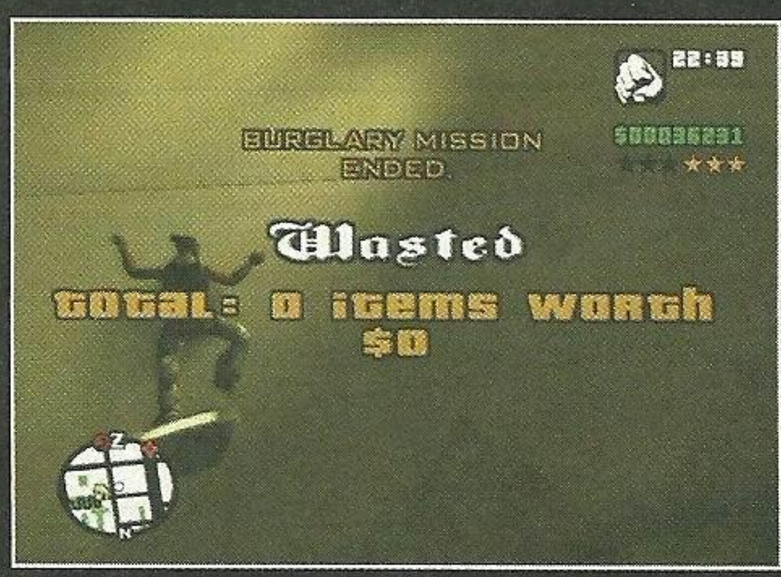
Ogrom – to słowo było chyba hasłem przewodnim prac nad San Andreas, ale nie przekłada się ono jedynie na setki kilometrów wirtualnej przestrzeni. Ten wyraz możemy przyłożyć, niczym miarę, do praktycznie każdego aspektu najgłośniejszej produkcji Rockstar. Nawet do fabuły gry, która mogłaby teraz posłużyć za całkiem niezły scenariusz na prawdziwą hollywoodzką produkcję. Linia fabularna nowego GTA jest jeszcze ciekawsza niż poprzedniczek, a galeria osobowości bohaterów gry to prawdziwy majstersztyk. Zacznijmy może od Carla Johnsona (dla przyjaciół CJ), czyli głównego aktora na scenie San Andreas. Chłopak wraca właśnie z Liberty City, gdzie spędził pewien czas chcąc uciec od twardych ulicznych realiów Los Santos. Powroty jednak nigdy nie są łatwe, szczególnie do świata, gdzie za jedyne wartości uznaje się przemoc i pieniądze. Od samego początku do młodego gangola przyczepia się para skorumpowanych gliniarzy – Frank Tenpenny oraz Eddie Pulaski (hehe, Teraz Polska), a jakby mało było osobistych problemów chłopaka, okazuje się, że gang, któremu przewodniczy brat Carla – Sweet – znacznie podupadł i przestał się liczyć w gangsterskiej hierarchii Los Santos. CJ postanawia przywrócić minioną chwałę Grove Street Family, a przy okazji dowiedzieć się czegoś więcej o śmierci własnej matki. Tak zaczyna się gangsterska opowieść, która obfitowała będzie w wiele niespodziewanych zwrotów akcji, przekomicznych dialogów oraz najgenialniejszych postaci, jakie mogliście spotkać w serii GTA. Zaznaczmy może jednak, że o ile GTA3 oraz Vice City przedstawiały nam raczej zwyczajnego gangola pnącego się po szczeblach kryminalnej kariery, tak tutaj mamy do czynienia z zupełnie odmiennym środowiskiem rapujących i bez przerwy nawijających „ziomalskim" slangiem „czarnuchów". Być może to sprawa marginalna, ale jeśli nie trawisz powtarzanych w kółko tekstów typu „Yoyoyo homies!! Where's my dog at, fucking biatches!?", szerokich spodni, koszul zapinanych na jeden guzik, lub ciągłego dotykania i poklepywania swych towarzyszy, to możesz mieć mały problem ze strawieniem klimatu San Andreas. Naturalnie autorzy celowo przejaskrawili niektóre z zachowań i nawyków charakterystycznych dla OGs, ale nawet pomimo świadomości ironicznego podejścia panów z Rockstar do czarnoskórych gangsterów, można momentami mieć dość tych wszystkich luzackich tekstów oraz na poły

Ktoś się nie bał i...

1. Organizacja
Aby uaktywnić misje rabunkowe należy odnaleźć specjalną, szarą furgonetkę o nazwie Boxville, którą będzie można udać się na miejsce włamu.



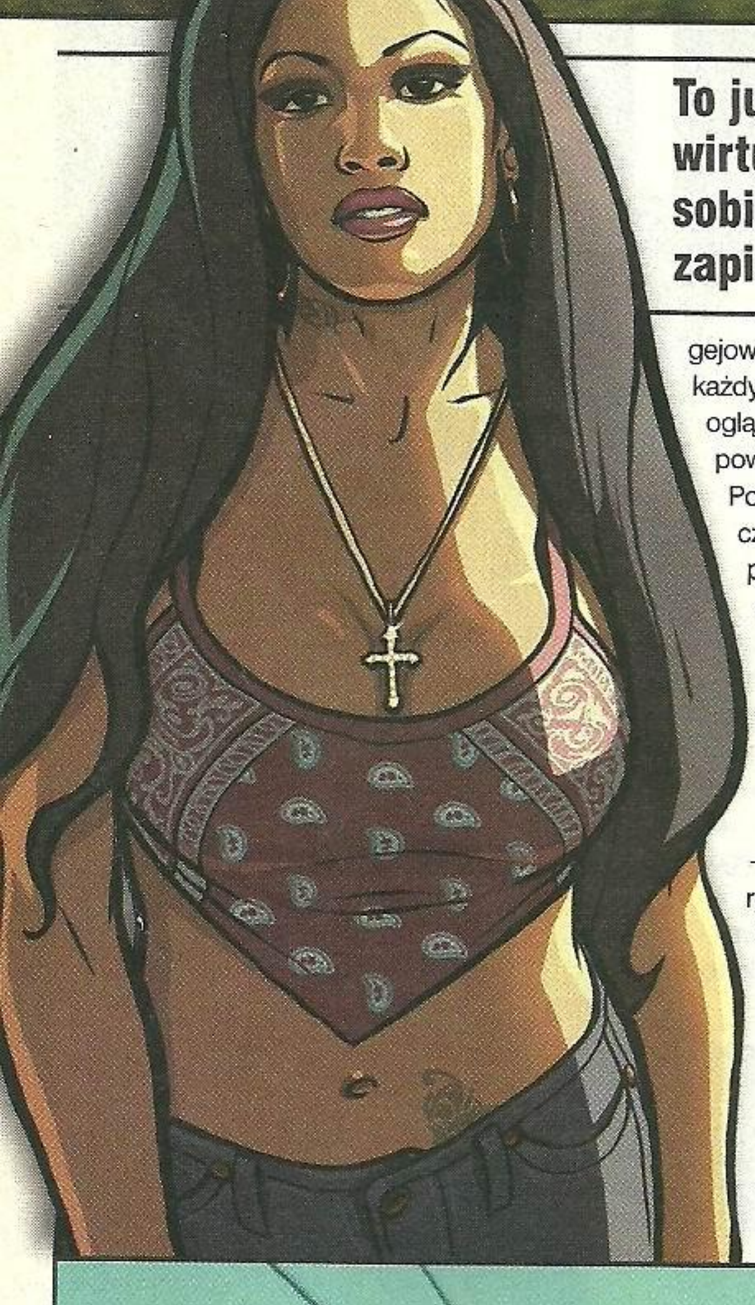
2. Akcja
Gdy będziesz już na miejscu wejdź do domu i korzystając z możliwości skradania przeszukaj całe mieszkanie. Kiedy natkniesz się na jakieś wartościowe przedmioty zabierz je i po cichutku wymknij się na zewnątrz zwracając uwagę na wskaźnik „głośności". Zapakuj towar do furgonetki i ewentualnie wróć po więcej.



3. Reakcja
Uuuuups. Nie uczyli Cię, że chciwość nie popłaca? Teraz trzeba rozprawić się z domownikami oraz zbliżającymi się „psami". Inaczej skończy się tak, ak na screenie...

W jednej z misji CJ musi spalić sporą plantację marihuany z powodu zaplanowanego nalotu policji Los Santos. Niestety nie wiemy jeszcze, czy można ją hodować w celach zarobkowych. MarnoTRA(W)STWO.

To już nawet nie jest rewelacyjna gra. To monumentalny wirtualny pomnik, który panowie z Rockstar wystawili sobie za życia własną pracą i którym raz na zawsze zapisali się w historii elektronicznej rozrywki.



gejowskich gestów. Chociaż z drugiej strony, każdy, kto niczym ryba w wodzie czuje się oglądając teledyski Snoopa lub 50 Centa, powinien w San Andreas odnaleźć swój raj. Poza tym nie w każdym z miast prym wiodą czarni gangsterzy, toteż zdrowy balans pomiędzy czarnym bractwem a normalnymi mafiosami i kryminalistami zostaje szybko przywrócony. Jednak żadnej dyskusji nie podlega jeden z najmocniejszych punktów w programie San Andreas, którym jest rewelacyjna wręcz galeria osobowości zamieszkujących świat gry. Nasz CJ to dla przykładu typowy OG – trochę mało rozgarnięty, ale za to bez reszty oddany ulicy i gangsterskiej familii. Z kolei Sweet, Big Smoke lub wspomniani już policjanci to klasyczne osobistości znane z niejednego filmu o czarnych gangolach. Wiecznie narajani, nawijający gangolskim slangiem z prędkością karabinu maszynowego i zawsze paradujący w ciuchach ze sklepu dla puszystych. Ale to jeszcze nic. Poczekajcie, aż poznacie OG Loca – totalnie zakręconego rapera z ambicjami, którego rymy – delikatnie mówiąc – nie zawsze trafiają w sedno. Ten koleś to istna elektrownia atomowa – wiecznie rozbiegany, dziwnie pobudzony, rozkrzyczany i rymujący jak na zawołanie. Jednak nawet OG Loc nie może równać się z Cataliną. Żeby nie było niedomówień – Catalina to chwilowa laska CJa. Ale jaka laska! To chyba ona jest najbardziej charyzmatyczną i najzabawniejszą postacią w całym San Andreas, a jej nietuzinkowe zachowanie, fantastyczny akcent oraz dosyć radykalny (jak dla CJa) charakter to istne mistrzostwo świata. Naturalnie takich perełek jest znacznie więcej i mam tu na myśli chociażby dystyngowanego Tonga, zawsze rozsądnego Ceasara, czy też tajemniczego Torreno. Rzadko zdarza się, aby w jednej grze udało się zmieścić tyle fantastycznych postaci, ale to właśnie udało się panom z Rockstar, za co chylę przed nimi czoła. I wyobraźcie sobie, że to dopiero początek rewelacji w San Andreas…

VICE CITY

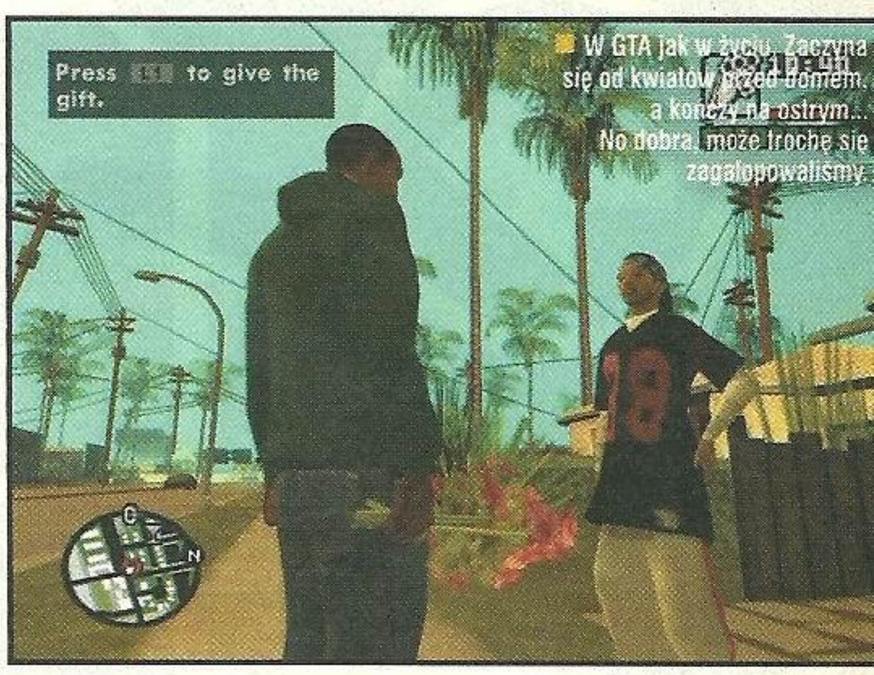
…było niczym drugie nadejście Mesjasza. Uwielbiana przez miliony fanów na całym świecie gra została jeszcze bardziej dopracowana, wzbogacona o dziesiątki nowych możliwości i znacznie rozbudowana. Dorzucono wreszcie jazdę na motorach oraz możliwość pilotowania helikopterów oraz samolotów, czego brakowało chyba wszystkim przy okazji GTA3. Naturalnie zmiany poszły o wiele dalej, lecz nie można było już mówić o przełomie w świecie gier video, jaki dokonał się wraz z pojawieniem GTA3. A jak ma się sprawa z San Andreas? Czy to kolejne rozszerzenie wyjściowej idei twórców serii, czy też może zupełnie nowa jakość? No cóż…
Trzon rozgrywki pozostaje oczywiście nadal taki sam. Szalejemy naszym gangolem po ulicach i bezdrożach San Andreas kradnąc najrozmaitsze środki lokomocji, bijąc i zabijając winnych oraz niewinnych, a także wykonując dziesiątki mniej lub bardziej skomplikowanych misji. Co więc się zmieniło? Cała reszta! Gra akcji w końcu przerodziła się w monumentalne połączenie RPG, przygodówki oraz tradycyjnej rozwałki. Tutaj już nikt nie będzie podniecał się tylko tym, że autorzy dorzucili kilka nowych środków komunikacji, takich jak rower, kombajn, pociąg, a nawet samolot pasażerski. Takie drobnostki nabierają charakteru całkowicie marginalnego w porównaniu z innymi innowacjami wprowadzonymi do San Andreas. Zacznijmy od samego Carla i zwiastowanych już przeze mnie elementów RPG. Po raz pierwszy w historii serii gracz otrzymał wolną rękę, jeśli chodzi o kształtowanie zarówno wyglądu jak i umiejętności swojego bohatera. Co prawda czarny Carl Johnson zawsze pozostanie czarnym Carlem Johnsonem (zresztą chyba nikt nie chciałby zrobić z niego Michaela Jacksona, no nie?), ale już tylko od Was zależy jak potoczy się jego rozwój, jako bohatera gry. Dzięki licznym sklepom oraz zakładom fryzjerskim możemy dowolnie kształtować wizerunek i aparycję CJa, a przydatna tutaj może okazać się także wizyta w barze lub na pobliskiej siłowni. Sklepy to naturalnie coraz nowsze ciuchy, ozdoby, a przez to zwiększający się lub zmniejszający wskaźnik sexappealu (ważne przy rozmowach z napotkanymi sztukami). To samo tyczy się siłowni oraz barów. Chcesz wyglądać niczym drugie wcielenie Ronniego Colemana? Nie ma sprawy – kilka wizyt na pakerni, kilka ton przerzuconych w ciągu jednego treningu i po jakimś czasie będziesz musiał zaopatrzyć się w większe ciuchy. Jednak przecież nie każdy ma czas, aby wiecznie dbać o kondycję. Wcinaj hamburgery i inne fastfoody zaniedbując jednocześnie

Niektóre z dodatkowych misji pozwolą Wam zasiąść za kierownicą ogromych osiemnastokołowców. Są chętni? Tylko nie zapomnijcie o odpowiedniej czapce z daszkiem i flanelowej koszuli...

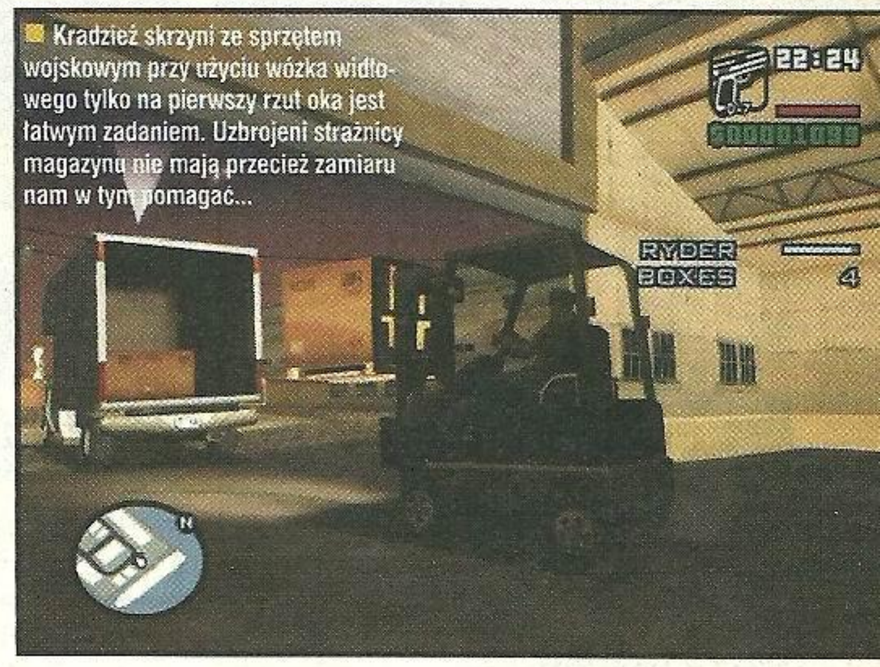
W końcu można przemieszczać się z miasta do miasta na pokładzie samolotów pasażerskich.

Do wygrania wyścigów rowerów górskich w GTA będziesz potrzebował jedynie doskonałej kondycji palca, którym wciskasz X.

Walka wręcz została znacznie poprawiona w stosunku do GTA3 oraz Vice City. W grze znajdziemy nawet hale treningowe, w których można doskonalić swe umiejętności bojowe.



W GTA jak w życiu. Zaczyna się od kwiatów przed domem, a kończy na ostrym... No dobra, może trochę się zagalopowaliśmy.



Kradzież skrzyni ze sprzętem wojskowym przy użyciu wózka widłowego tylko na pierwszy rzut oka jest łatwym zadaniem. Uzbrojeni strażnicy magazynu nie mają przecież zamiaru nam w tym pomagać...

ćwiczenia fizyczne, a CJ szybko stanie się żywym odpowiednikiem Bizarre'a z D12. Wszystko odzwierciedlają statystyki CJa, które automatycznie reagują na poczynania gracza pozwalając jednocześnie kształtować bohatera wedle naszych oczekiwań. Krótko mówiąc, im więcej jesz, tym stajesz się grubszy, im więcej ćwiczysz i biegasz, tym bardziej zwiększa się Twoja masa mięśniowa oraz wytrzymałość, im więcej strzelasz, tym bardziej poprawia się Twoja celność i tak dalej, itp. Przykłady można by mnożyć w nieskończoność. Wpływ na rozwój CJa to jednak nie wszystko, czym postanowili zaskoczyć nas ludzie z Rockstar. Poprzez możliwości, jakie dają nam w ręce twórcy San Andreas szybko staje się jasnym, że nowe GTA to nareszcie prawdziwa symulacja gangsterskiego żywota na PS2. Kupowanie nieruchomości znane z VC zostało tutaj znacznie rozbudowane, ale twórcy poszli o krok dalej i pozwolili graczowi zdobywać całe obszary danego miasta. Aby przejąć kontrolę nad wrogim terytorium wystarczy wszcząć wojnę gangów, a następnie... Wygrać ją. Po zwycięstwie zdobyte terytorium zostaje zaznaczone zielonym kolorem, a nowe „sąsiedztwo" przejmują nasi ludzie. Takie gangsterskie krucjaty wiążą się też oczywiście z dodatkową kasą, która zaczyna zasilać nasze konto. Po przejęciu upatrzonego terytorium można oczywiście zająć się misjami dyktowanymi przez scenariusz, ale... Po co? Boże, przecież znacznie przyjemniej jest się umówić z dziewczyną na randkę, skoczyć na bilard, pobawić się na dyskotece (minigierki w stylu Parappa the Rapper), zagrać na wyścigach konnych, albo dokonać włamu do sąsiadów. I możecie mi wierzyć lub nie... To tylko wierzchołek góry lodowej! Wybór, wolność, wybór, wolność... Oto co będzie wypełniać Wasze głowy podczas wizyty w San Andreas. Słowa tego nie wyrażą...

Wprowadzanie nowych rozwiązań nie przesłoniło programistom kwestii ulepszenia elementów rozgrywki znanych nam już z GTA3 i Vice City. I tak, znacznie poprawiono system celowania, który teraz działa o wiele sprawniej, a przełączanie pomiędzy nowymi wrogami nie nastręcza żadnych problemów. W przeciwieństwie do innych gangoli z serii, CJ potrafi wspinać się na mury i przeskakiwać niezbyt wysokie ogrodzenia oraz posługiwać się dwoma giwerami jednocześnie. Najbardziej cieszy jednak fakt, że nasz czarny brat to niemalże zawodowy pływak. Tak jest, moi państwo. Już nigdy nie będziecie musieli patrzeć, jak po „wodowaniu" sterowana przez nas postać topi się, a jej wskaźnik zdrowia spada w zastraszającym tempie. CJ potrafi nie tylko pływać, ale także nurkować, a jego umiejętności pływackie oraz wskaźnik pojemności płuc przekładają się na kolejne statystyki, które można doskonalić. Co jeszcze? Czy nie mieliście ochoty odpowiedzieć czegoś zaczepiającym Was przechodniom z VC? Teraz używając „krzyżaka" możecie zaskoczyć mieszkańców San Andreas jakimś przyjacielskim słowem, albo też niezwykle wulgarnym tekstem pokazującym, kto tu rządzi. Stawiam też moją nerkę na to, że wożąc się furami z GTA nie raz myśleliście, iż przydałby im się jakiś tuning. Zgadza się, ta opcja także jest tutaj dostępna. Co tu dużo mówić – prawda jest taka, że aby wymienić wszystkie smaczki oraz ulepszenia wprowadzone do GTA: San Andreas potrzeba by chyba całego numeru Neo+... A może nawet dwóch.

SAN ANDREAS

...to także techniczny triumf Rockstar na jałowym już raczej poletku specyfikacji technicznej PlayStation 2. Ogromny obszar doczytywany przez konsolę w locie to olbrzymie osiągnięcie, tym bardziej, że widoczność rozciąga na się na kilkadziesiąt mil w dal, a jakość grafiki została nieco poprawiona w stosunku do Vice City. Malkontenci przyczepią się naturalnie do mgły spowijającej rozległe terytoria, do kiepskiej detekcji kolizji, czy też okazyjnych spowolnień animacji, a także do obiektów pojawiających się zbyt blisko naszego bohatera. Ale kto by ich słuchał? W końcu to niewielka cena, jaką musimy zapłacić za największy trójwymiarowy świat żyjący własnym życiem.

Z kolei żaden, nawet największy malkontent nie będzie mógł się przyczepić do ścieżki dźwiękowej w San Andreas. O komicznych dialogach już pisałem, ale oprócz tego znajdziemy tutaj maksymalnie fachowy soundtrack, który zadowoli każdego. Tradycyjnie możemy posłuchać kilku stacji radiowych specjalizujących się w różnych gatunkach muzycznych oraz dosyć „oryginalnych" rozmów ze słuchaczami i nie mniej charakterystycznych reklam. Nazwy takie jak Faith No More, Rage Against the Machines, Public Enemy, Dr Dre, Snoop Dogg, Tupac Shakur tudzież Guns'n'Roses mówią chyba same za siebie. Absolutna rewelka!

Po raz kolejny San Andreas może poszczycić się też gwiazdorską obsadą, w której prym wiodą takie sławy jak chociażby Samuel L. Jackson, Chris Penn, a nawet sam Ice-T. Nawet nieco mniej znane osobistości, przynajmniej w Polsce, pokroju Young Malaya lub Jamesa Woodsa doskonale sprawdzają się w swych rolach, przez co bohaterowie SA na długo zapadną Wam w pamięci.

No dobrze, gra jest ogromna, może poszczycić się dziesiątkami misji (w których oprócz tradycyjnego jeżdżenia i zabijania przyjdzie nam okradać, bawić się w podchody niczym w Manhuncie, ochraniać, uciekać, gonić itp.), świetną oprawą audiowizualną oraz największą porcją miodu, ale czy mimo to spełniła oczekiwania wszystkich miłośników wymuszeń i bezwzględnej przemocy? Powiem krótko. Shotgun CJa wywalił mi ogromną dziurę w głowie, którą obecnie bez reszty wypełniają realia gangsterskiego życia. Na świecie niejeden magazyn i niejeden serwis internetowy określił już GTA: SA jako najlepszą grę na konsolę Sony dając jej uznanie w postaci najwyższych możliwych ocen. No cóż, żadne z drobnych niedoróbek technicznych nie są w stanie przyćmić geniuszu i rozmachu, z jakim opracowano San Andreas, i to nie podlega żadnej dyskusji. Natomiast mam kilka zarzutów, które nie pozwoliły mi wystawić noty, jaką w N+ otrzymał chociażby Burnout 3... Ale o tym już w stosownym suplemencie w Neonie.

Tak czy inaczej, to właśnie GTA: SA jest jedyną grą, której teraz potrzebujecie. Nieważne, czy kochacie RPG, gry sportowe czy może japońskie symulatory pociągów. San Andreas ma tak ogromny potencjał, że wciągnie absolutnie każdego, a przy tym zapewni zabawę na długie miesiące. To jeden z tych rzadkich tytułów, który praktycznie nigdy się nie nudzi i nawet po długim czasie potrafi zaskoczyć czymś zupełnie nowym i niespodziewanym. Zresztą to już nawet nie jest rewelacyjna gra. To monumentalny wirtualny pomnik, który panowie z Rockstar wystawili sobie za życia własną pracą i którym raz na zawsze zapisali się w historii elektronicznej rozrywki. A Wy musicie go sprawdzić i złożyć hołd jego twórcom.

Qoora ■ ■

PlayStation 2 — 4 Life, Homies! 4 Life!

- **Wydawca:** Rockstar
- **Producent:** Rockstar North
- **Liczba graczy:** 1 (2)

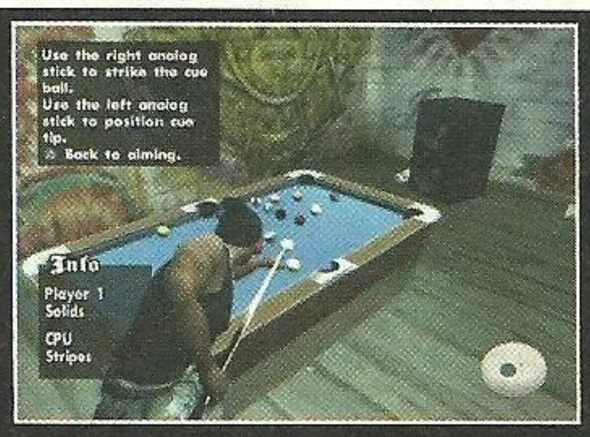
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

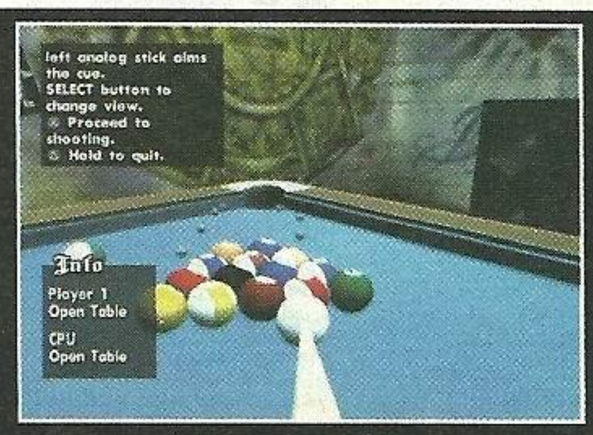
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Twoją chęć bycia przeziomem

9.8

Może partyjkę?

W San Andreas oprócz przeróżnych gier video, w które możemy swobodnie grać, znajdą się także rozrywki dla nieco twardszych mężczyzn. Do takich należy chociażby gra w bilard. Stoły znaleźć można na przykład w barach, gdzie zawsze znajdzie się ktoś chętny do pojedynku. Najciekawsze w tym jest to, że nawet takie dodatki zostały przez Rockstar dopracowane i w bilard gra się tutaj równie przyjemnie, co likwiduje kolejnych wrogów na ulicy. Sama zabawa jest bardzo prosta, aczkolwiek niezwykle wciągająca. Na początku ustalamy stawkę, o którą chcielibyśmy grać, a następnie zabieramy się za rozbijanie bil. O dziwo fizyka ruchu kul jest dość realistyczna, a umiejętności konsoli pozwalają na całkiem pasjonującą rozgrywkę. Zresztą nawet jeśli przegramy postawione w zakładzie pieniądze, zawsze po skończonej grze możemy wyciągnąć jakiś ostry przedmiot lub pistolet i rozprawić się ze zwycięzcą. Kiedy z nim skończymy, tuż obok znajdziemy sumkę, jaką od nas wygrał. Nie ma co żałować śmiecia... I tak pewnie oszukiwał.





RECENZENCI W LISTOPADZIE

BLIZZARD BEAST
Nasz nowy człowiek, ekspert od fps'ów z nadzieją czekał na GodenEye: Rogue Agent. Powiedzmy tylko, że się nieco rozczarował - po szczegóły zapraszamy do recenzji. Coming up next: Blizz goes skyhigh with Ace Combat 5!

KAXI
Choć Donkey Konga to nie Boong-ga Boong-ga (wyobrażacie sobie plastikowy tylek dołączany do pudełka z grą?) Kaxi i Mielu nieustannie bębnią od premiery. No i jeszcze deser, czyli pielenie ogródka Miyamoto w Pikmin 2...

MATT
Krótko mówiąc: oszalał na punkcie PSP i zaraża wszystkich dookoła entuzjazmem. Co jeszcze? Shadow of Rome! Tony Hawk! Stranger! Nowe gry na EyeToya! A w wolnych chwilach Fable, Halo 2 i San Andreas, hehe...

MARCELLUS
Ciągle czeka z grzejącym się Live! na Pro Evolution Soccer 4 na Xboxa; recenzja już za miesiąc. Gdy pojawił się Prince of Persia: Warrior Within, oszalał z radości i odmówił przyjścia do redakcji przez kolejne dwa dni. Grrr...

MIELU
Robotech? Proszę bardzo. Tak 2? Bring it on! Worms, Shark's Tale, Under The Skin? Nie ma sprawy. Mielu rozkręca się z miesiąca na miesiąc; niebawem poznamy jego werdykt na temat trzeciej części przygód Jaka.

GULASH
Wielki powrót Master Chiefa uświadomił mu, jak bardzo tęsknił za Halo od czasu, gdy odstawił je na półkę. Zabawa w The Getaway: Black Monday z kolei uświadomiła mu, jak bardzo chciałby zagłębić się w świat San Andreas. Zrobi to. W święta.

GRABARZ
Jak się okazuje, Grabarz lubi niezwykle wesołe gry, jak Bard's Tale. Lubi też radośnie sobie postrzelać w Neo Contra. A czego nie lubi? Zmarnowanego potencjału w Otogi 2 i Halo 2. Ale nie uprzedzajmy faktów...

OSKAR
Nasz erpeger i miłośnik filmowej trylogii Petera Jacksona dostał to, na co długo czekał: w pełni ukończoną wersję Władcy Pierścieni. Dodatkową atrakcją jest fakt, że gra jest ślicznie zlokalizowana. Teraz, gdzie to FFXII...

QOORA
Dwa słowa: GTA San Andreas.
A właściwie trzy słowa. Gangsterska gorączka odcisnęła na jego życiu piętno, a nawet nie spodziewa się, co go czeka po ponownym odpaleniu Gangsta's Paradise. A będzie się działo...

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki.
Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerwowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrać.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.

To ciekawa, bajkowa i śliczna przygodówka. Mamy nadzieję, że chociaż Wy odpowiednio ją docenicie.

TAK 2: THE STAFF OF DREAMS

TAK, KOLEJNA OFIARA ŚWIĄTECZNEGO TŁOKU

Czy może raczej wydawców. Nie wiem dlaczego taka gra pojawia się w chwili, gdy za moment na rynek trafią (albo już są) Jak, Ratchet i Sly. Wprawdzie Tak jest tylko o kilka małych kroczków za nimi, ale to może okazać się za dużo, by zaistnieć w umysłach graczy. Chociaż mam cichą nadzieję, że się mylę. Czemu? Bo **Tak 2: The Staff of Dreams** jest bardzo udaną pozycją.
Na pierwszy rzut oka można uznać, że to tytuł dla młodszych konsolowców. Nic bardziej mylnego – autorzy mieli ambicję stworzenia gry zarówno dla maluchów, jak i tych starszych, nieco „zdziecinniałych" osobników.
Trzeba wybaczyć Takowi, że jego ojcowie wpakowali go w tarapaty zwane ratowaniem księżniczki. Historia jest raczej infantylna, ale na szczęście kupa zabawnych gagów przytrzyma przy ekranie starszych graczy. Bardzo dobrym pomysłem było wprowadzenie podróży między rzeczywistością a światem snów. Jest ciekawie, bajkowo i różnorodnie.
Pierwsze, co rzuca się w oczy po odpaleniu gry to oczywiście grafika. Przypomina trochę Raymana – jest bardzo, ale to bardzo kolorowo. Żywe barwy wprowadzają pozytywny nastrój, a jeśli doliczyć do tego elegancko wygładzone krawędzie i ładnie animowane postacie, to można pokusić się o stwierdzenie, że to jedna z piękniejszych gier na konsole.
Oczywiście nie obyło się bez zgrzytów. Postacie mogłyby mieć trochę więcej trójkątów. Jak zwykle występują problemy z kamerą, choć nie jest tak fatalnie jak w Crash Twinsanity, gdzie można było z nerwów pogryźć psa sąsiadki po setnym upadku w przepaść z powodu głupio ustawionej kamery. Szkoda też, że animacji zdarza się chrupnąć. W każdym razie na plus zaliczyć trzeba dopasowane do dialogów ruchy ust, prześliczne wyglądającą wodę i świetny efekt rozmycia pojawiający się, gdy rzuca się Jibolbą (czyt. dżibolbą)

Kto to? Kumpel Taka potrafiący zmienić się w małego robaczka. Gość jest bardzo przydatny, bo w potrafi ugryźć lub uśpić przechadzające się tu i ówdzie zwierzaki. Wystarczy wyjąć go z kieszeni, wybrać ofiarę i rzucić w jej stronę małego przyjaciela. W locie można odrobinę zmienić trajektorię lotu, ale lepiej dobrze wycelować, bo sterowanie pędzącym robaczkiem nie jest łatwe. Jego zdolności przydają się też przy „łamigłówkach", których w **Tak 2** jest mnóstwo. Często trzeba skorzystać z pomocy zwierząt przy pokonywaniu kolejnych przeszkód. Przykładowo należy uśpić skunksa, by móc go uderzyć (jak nie śpi, to szybko ucieka, skubaniec) co sprawi, że potraktuje on Taka swoimi niezbyt wonnymi wydzielinami. Wszystko po to, by fetorem odstraszyć niedźwiedzia, który pobiegnie pod ul. Tam biedak położy się w oczekiwaniu na spadającą kroplę miodu, a gracz skorzysta z jego brzucha wskakując na niego i wybijając się jak na trampolinie wyląduje na niedostępnej dotychczas półce skalnej.
Proste? Nie zawsze. Czasem poziom trudności mocno wzrasta i młodsi gracze mogą sobie zwyczajnie nie poradzić. I dotyczy to nie tylko zagadek logicznych, ale też elementów zręcznościowych. Już przy okazji spływu beczką w dół rwącej rzeki ostro się namęczyłem, by ukończyć zabawę w jednym kawałku.
Tak 2 jest pozycją, która szybko się nie znudzi. Na odkrycie czeka masa sekretów – choćby filmiki, czy dodatkowe minigry. Poza tym rozgrywka jest urozmaicona. Nie tylko skacze się po platformach, buja na linach czy tłucze combosami kolejnych przeciwników. Są dwa różne światy gry (rzeczywistość, sen), dochodzi możliwość zamiany w zwierzęta, ujeżdżanie dzików i masa innych ciekawych elementów. Wspomnę jeszcze tylko o Juju. Jest to specjalny rodzaj magii pozwalający na szybszy bieg, czy odpalenie potężniejszych combosów. Sporo tego, ale i gra krótka nie jest. Piętnaście godzin lekko zleci na rozwalenie **Tak 2: The Staff of Dreams** za pierwszym razem. Do tego dochodzi jeszcze możliwość zabawy w kilku minigrach.

PATRICK WARBURTON? WTF...

Patrick jest aktorem, który zajmuje się też podkładaniem głosu pod postacie z filmów animowanych. Ostatnio robił to przy okazji Rogatego Rancza, gdzie użyczał głosu niejakiemu ... Patrickowi. Pojawił się też w Men in Black 2 jako Agent T oraz w Krzyku 3. Kojarzycie może Stevena Stone'a? To właśnie jego grał mr Warburton. Oczywiście domyślacie się dlaczego o nim piszę. Tak, Patrick podłożył swój głos pod jedną z postaci w Tak 2: The Staff of Dreams. Którą? Zgadnijcie sami.

Pierwsza z brzegu polega na ujeżdżaniu dużego ptaszyska (Chocobo, ty tutaj?) i jednoczesnym strzelaniu do przeciwników. W innej trzeba na czas bić kuropodobne stworzenia, żeby wypadały z nich pióra. Najlepsze, że wcale nie są to banalnie proste gierki, a fakt, że można zaprosić do zabawy drugą osobę sprawia, że **Tak 2** otrzymuje ode mnie kolejny duży plus. Krótko mówiąc – jest co robić.
Słówko jeszcze o dźwięku. Głosy zostały świetnie dobrane, a lektorzy wczuli się w swoją rolę. Widać, że zajęli się tym profesjonaliści, bo całość wypada tak, jak w porządnym filmie animowanym ze stajni Disneya. Pozostałe dźwięki są poprawne, dobrze komponują się z całością, ale nie są jakimś cudem świata. Razić może trochę muzyka. Jest zbyt prosta, jak na tak rozbudowaną grę. Bardziej pasuje do takiego Ty the Tasmanian Tiger 2, stojącego o dwie klasy niżej w hierarchii platformerów.
Po raz kolejny napiszę, jak bardzo żałuję, że **Tak 2** pojawia się na półkach sklepowych właśnie teraz. W zalewie tego typu gier na pewno nie zostanie dostrzeżony, a uważam, że naprawdę warto w niego zagrać. Owszem, fabuła specjalnie nie wciąga, akcja nie jest tak wartka, jak w Ratchecie czy Jaku, a humor jest trochę inny i jakby mniej subtelny od tego, jaki zaprezentował drugi Sly. Muzyka też nie jest najlepsza, a i drobne błędy kamery się zdarzają, ale w ostatecznym rozrachunku jest to udana pozycja, która na pewno zapewni kilkanaście godzin przyjemnej zabawy. Warto po przejściu Sly'a, Ratcheta i Jaka III zapoznać się także z Takiem.
Mielu ■ ■

PS2, Xbox, GCN — Ładna, kompletna przygodówka.

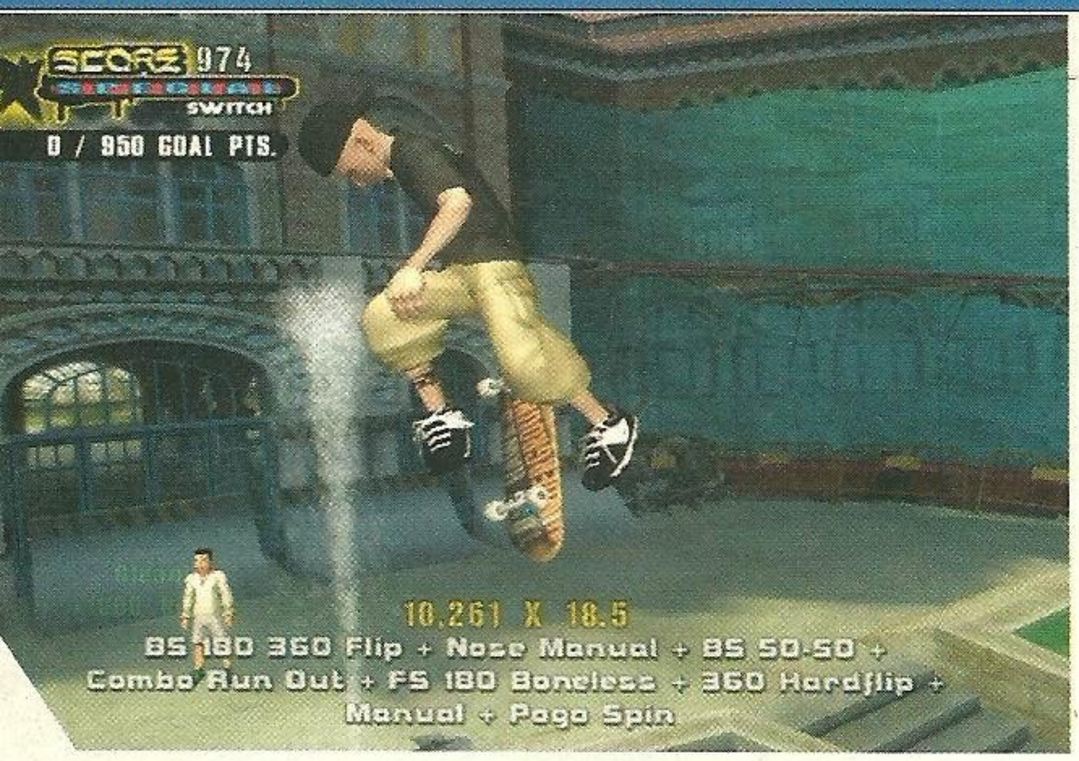
- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Avalanche.
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2. Memory Card 8Mb. etc

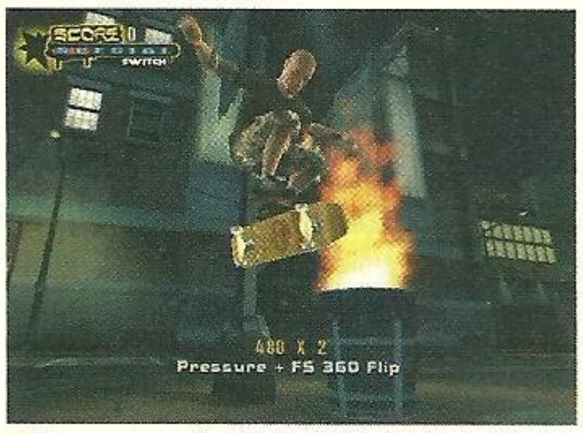
7.9

- **Dobre:** Ciągle bezkonkurencyjna! Rewelacyjny system czesania trików, świetna oprawa audio-wizualna!
- **Złe:** Nie do końca pasują mi goście specjalni dosiadający innych sprzętów, niż deskorolka.
- **Brzydkie:** Brzydkie, wręcz niedobre jest sprzedawanie zlepku niewykorzystanych wcześniej pomysłów, jako zupełnie nowej gry.



REWOLUCJA? NIE... EWOLUCJA - JAK NAJBARDZIEJ.

Na przestrzeni pięciu lat system gry ewoluował, przez co początkujący gracze mieliby spore kłopoty z „wejściem". Starzy wymiatacze wiedzą jednak, że każda część wprowadzała nowe triki rozbudowujące system gry. Z otwartymi ramionami przywitają zatem The Natas Spin (zawijanie się deską wokół śmietników, drzewek i poręczy), Freak Out (miażdżenie deski po upadku na twarz, które płynnie przechodzi w kombo), Focus (natychmiastowe spowolnienie czasu, gdzie łatwiej balansuje się ciałem) oraz Sticker Slap (odbijanie się od ścian i zostawianie na nich propagandowych nalepek). Poza tym wraca garnitur trików i specjałów znany z poprzednich odsłon.



Tym razem można już spokojnie nanieść swoją twarz na skatera, a pomocne okaże się oko EyeToya.

Dzięki prostemu w obsłudze edytorowi grafów zwróciłem uwagę mieszkańców Berlina na N+.

Czesanie trików na ogromnym dostawczaku to tylko złudzenie czegoś nowego...

Tylko wersja na PS2 umożliwia zabawę przez Internet - można wymieniać się skateparkami i razem szaleć na desce.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

CZY KULTOWA SERIA UTKNĘŁA W MARTWYM PUNKCIE?

Z jednej strony **Tony Hawk's Underground 2** to potężny, rozbudowany sequel zeszłorocznego hitu i co do tego nie mam żadnych wątpliwości. W szóstej odsłonie gry znajdziemy komplet bardzo efektownych, świeżutkich trików, mnóstwo zadań do wykonania, jeszcze większe tereny, w obrębie których poszalejemy na deskorolce... Oraz zupełnie nowy, przeogromny tryb Story, oprawiony śmiesznym i momentami kontrowersyjnym scenariuszem. Wyznawcy poprzednich, klasycznych przygód deskorolkowca również powinni być zadowoleni, bo w parze z trybem Story idzie bardzo przyjemny Classic Mode, nawiązujący konstrukcją do korzeni gatunku. Tutaj dla odmiany – żadnej historii, żadnych wzniosłych idei. Po prostu czyste, bogato punktowane szaleństwo na desce. Jednym słowem, T**ony Hawk's Underground 2** to rozbudowany do granic możliwości mikser, z którego każdy gracz wygrzebie coś dobrego.

Z drugiej jednak strony, jest to chyba pierwsza w historii serii gra, która nie wnosi do gatunku praktycznie niczego nowego. Wygląda jak zbitek najlepszych (choć nie zawsze) pomysłów, które na przełomie ostatnich pięciu lat pojawiły się w głowach programistów z Neversoft. Czyżby chłopakom wyczerpały się już wszystkie patenty? A może nie chcą robić żadnych drastycznych ruchów, by niczego nie schrzanić? Tak czy inaczej THUG2 to świetny, bardzo dopracowany sequel. Szkoda, że nic ponadto.

Grę otwiera długie, pomysłowo sklejone i profesjonalnie udźwiękowione intro. Przy rytmach „Break on Through (To the Other Side)" zespołu The Doors zaznajomicie się pokrótce z nową fabułą, miejscówkami i specyficznym poczuciem humoru. Dobrze skomponowany soundtrack z pogranicza punku, hip hopu i rocka zawsze był elektryzującym, mocnym punktem gry, jednak tym razem autorzy naprawdę dali do pieca! Bardzo szybko naliczyłem 53 utworki i tylko do części z nich musiałem się dłużej przekonywać. Reszta to czyste, gitarowo-beatowe szaleństwo, przy którym palce same tańczą po joypadzie.

W porównaniu z ubiegłorocznym hitem, dość mocno przebudowano fabułę. Poprzednio wybierając Story Mode gracz podróżował po świecie jako niedoświadczony gołowąs, zaliczał kolejne zadania i wspinał po szczeblach kariery, aby ostatecznie zostać sławnym, suto sponsorowanym profesjonalistą. Natomiast tym razem, ponownie jako młodzik, wepchnięci zostaniemy w ramiona jednej z dwóch profesjonalnych drużyn, które objeżdżając słynne miasta lubią łamać prawo, niszczyć okolicę, popisywać się wyszukanymi akrobacjami i profanować zabytki. A wszystko to w imię dobrej, niczym nieskrępowanej i hojnie punktowanej zabawy.

Placówki są przeogromne, profesjonalnie zabudowane, a każdą z nich wykonano w zupełnie innej konwencji. Berlin pełen jest długich poręczy, schodków, niskich ramp i wysokich bloków. Boston składa się z kupy zabytkowych rupieci, wysokich hopek i stacji metra. Z kolei Barcelona stawia na malownicze widoczki i rampy zawieszone wysoko nad ziemią. Wszędzie jest inaczej, wszędzie przechadzają się śmieszne, charakterystyczne dla danego rejonu osobistości. Spotkać także można profesjonalnych skaterów, którzy chętnie pomogą w części zadań. Gra nie jest przez to nudna, a chłopek przy deskorolce non-stop się zmienia.

Wielka szkoda jednak, że tak znana i bezkonkurencyjna seria dorobiła się tytułu, który nie zawsze polega na ujeżdżaniu deskorolki. Zabawę „umilą" Wam pokraki ugniatające inny rodzaj pojazdów. Problem w tym, że dosiadanie mechanicznego byka, czy innego, bliżej nieokreślonego, dwukołowego złomu jest nie tylko wepchnięte na siłę – nie jest też za grosz zabawne. O ile jazda na deskorolce daje masę satysfakcji, zmusza do szukania nowych wyzwań i coraz lepiej punktowanych akrobacji, tak ujeżdżanie krowy na kółkach jest już straszliwie chaotyczne, kiepsko wykonane i pozostawia ogromny niesmak. Szkoda, Neversoft. Wracając do gry właściwej. Story Mode to jedna wielka opowieść, polegająca na podróżowaniu po świecie i zaliczaniu chorych zadań. Niszczenie wież, grindowanie wzdłuż armat, bicie punktowych rekordów, dekorowanie ścian grafami, wyścig z niepełnosprawnym – wszystko się tu znajdzie. Miłe jest to, że gracz ma przy tym mnóstwo swobody. Może rozpocząć kilka zadań jednocześnie i kończyć je potem w miarę uznania, a czas nie gra tu żadnej roli. Zawsze też można zajrzeć do podręcznego menu, gdzie grubą krechą odznaczone zostaną wypełnione wcześniej misje.

Zupełnie inną bajką jest Classic Mode, który z łezką w oku przywitają wszyscy tęskniący za czterema pierwszymi częściami gry. Dwie minuty na znalezienie literek układających się w wyraz „skate" i „combo", szukanie ukrytych kaset, kompletowanie porozrzucanych przedmiotów – to jest stary dobry Tony Hawk. Zarówno w Classic, jak i Story autorzy poszli nieco na rękę świeżo upieczonym graczom i pozwolili wyłączyć w opcjach cały akrobatyczny dorobek serii. Spokojnie więc wywalicie Manuale (THPS2), Reverty (THPS3), bieganie (THUG). Całości dopełnia kapitalna grafika, z nieprawdopodobnymi filtrami, rozmyciami, zmiennymi porami dnia i pogody.

Tony Hawk's Underground 2 jest wart zakupu, problem jednak w tym, że Neversoft jakoś niespecjalnie kwapi się z większymi reformami. Ta część jest świetna, tylko że wszystko, co oferuje już gdzieś widziałem. Ale i tak polecam zarówno fanom, jak i świeżym w temacie.

Matt ■ ■

PS2, Xbox, GCN — Odgrzewany kotlet, ciągle bardzo smaczny.

- **Wydawca:** Neversoft
- **Producent:** Activision
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor, EyeToy

8.0

- **Dobre:** Grafika, czas gry, multiplayer, pomysł, różnorodność i inne takie.
- **Złe:** Niektórzy wolą dowodzić czołgami niż bandą pstrokatych mrówek.
- **Brzydkie:** Grafika generalnie jest śliczna, ale czasem obiektom zdarzy się przeniknąć.

Pikmin to naprawdę ciekawa i nietuzinkowa pozycja; tylko Nintendo ma odwagę zaproponować graczom takich bohaterów.

ŚMIECI NA LICENCJI?

Jak mogliście się dowiedzieć z tego przydługiego tekstu obok, Olimiar trudni się zbieractwem śmieci. Jednak Nintendo postarało się, by to nie były zwykłe śmieci, przynajmniej w niektórych przypadkach. I tak natknąć się można na baterię Duracella, herbatkę Liptona czy żelki Haribo. Łącznie w grze zawarto dwadzieścia cztery „licencjonowane" produkty, choć większość z nich jest raczej nieznana w Polsce. Mimo to, uważam taki motyw za miły akcent. A dla Ninny – pewnie flota, albo barterek promocyjny (pikminy na bateriach?)...

PIKMIN 2

NIEWYCZERPANA KOPALNIA POMYSŁÓW W GŁOWIE SHIGERU MIYAMOTO

Wydane przeszło dwa lata temu przygody kapitana Olimara i hordy kolorowych Pikminów stanowiły dowód na to, że Nintendo nadal potrafi robić oryginalne i przystępne gry. Ten nietypowy RTS przyciągnął do siebie rzeszę graczy, więc sequel był tylko kwestią czasu.

Ponownie do akcji wkracza dzielny kapitan. Po powrocie na rodzinną planetę okazuje się, że firma zatrudniająca Olimara stoi na krawędzi bankructwa. W momencie, kiedy szef owego koncernu tonie w łzach, bliżej nieokreślona machina wykrywa przypadkowo przywieziony kapsel od butelki i bierze go za coś wartościowego. Błyskawicznie w głowie szefa lęgnie się pomysł... W ten sposób bohater wraz z towarzyszem o imieniu Louie rusza na wyprawę po stosy śmieci. Oczywiście nie z pobudek ekologicznych, ale czysto komercyjnych, choć część znalezisk owocuje przydatnymi zdolnościami. Przykładowo po znalezieniu gumki-myszki kombinezony bohaterów przestają przewodzić elektryczność,

tym samym niwelując ryzyko uszczerbku na zdrowiu. Podobnych patentów jest naturalnie więcej, a niektóre z nich po prostu rozkładają na łopatki absurdalnością pomysłów.

Jednak **Pikmin 2** to przede wszystkim współpraca między dwójką bohaterów. W trybie dla samotnika można rozdzielić jednostki (czyt. kolorowe mrówki z kwiatkiem na głowie) wedle potrzeb i przełączając się między kapitanami wykonać w tym samym czasie dwa zadania. Pomaga to zaoszczędzić czas, który... no właśnie. Wiele osób zraziło się do Pikmina pierwszego ze względu na wymuszony pośpiech. Nie każdego mobilizują nieubłaganie uciekające sekundy i brak możliwości zajrzenia w każdy zakamarek. Sequel kończy z tym i chociaż wciąż trzeba wrócić na noc do statku, to nie ogranicza nas liczba dni. I bardzo dobrze. Coś jeszcze? No tak, dwa nowe gatunki Pikminów – białe i fioletowe. Pierwsze są odporne na trucizny i potrafią znaleźć zakopane pod ziemią skarby (czyt. odpadki i śmieci). Drugie z kolei są grube, silne i ciężkie. Wyśmienicie sprawdzają się wszędzie tam, gdzie potrzeba dużej siły i masy. By nie było zbyt prosto, oba gatunki nie rozmnażają się w tak zwanych Cebulkach; jedyny sposób na zwiększenie ich liczby to wrzucenie zwykłego Pikmina do specjalnego kwiatka. A tych jest niewiele i znajdują się tylko w jaskiniach. Te ostatnie to kolejne novum w **Pikminie 2**. Wędrując po kipiącym życiem świecie można natknąć się na coś, co trudno określić inaczej niż kopiec. Wskakując do niego z bogatym zapasem kolorowych pokrak przenosimy się do kilkupoziomowych podziemi, gdzie słońce nie dociera, a liczba podopiecznych jest ograniczona. Oczywiście roi się tu od wszelkich zagrożeń (czyt. biedronek, pcheł i pająków), ale także skarbów. Po zebraniu wszystkich i dotarciu do wyjścia, dungeon zostaje oficjalnie zaliczony. I dla jasności powiem, że oszwabienie kolejnych jaskiń to esencja drugiej odsłony serii.

Wspomniałem wcześniej o współpracy między Olimarem a Louim. Miyamoto-san wysłuchał próśb Gulasha (oraz tysięcy innych graczy) i wsadził do swojego projektu opcję multiplayer. W trybach Battle oraz Challange gracze staną po przeciwnych stronach barykady lub połączą swoje siły w drodze do celu. Zwłaszcza ten drugi wariant oferuje spory stój miodu: zarówno liczba Pikminów jak i czas są tutaj ograniczone, więc adrenalina skacze konkretnie. Cieszy mnie fakt, że gra wieloosobowa to nie pocieszny dodatek na godzinę czy dwie, ale pełnoprawny element gry, nie gorszy od podstawowego trybu zabawy.

Technicznie **Pikmin 2** to gra właściwie bez wad. Kamera gubi się bardzo rzadko i w każdej chwili bez problemu można ją przywołać do porządku. Animacja to wzór do naśladowania i nie spada poniżej 60 (opcjonalnie 50) klatek w żadnym wypadku. A wbrew pozorom są do tego powody. Obiektów na ekranie jest od groma (nawet setka Pikminów, Olimar i Louie, zwierzęta, rośliny i mnóstwo innych drobiazgów), a do tego dochodzą świetne cienie i dosłownie cudowna woda. Nie mówiąc o pomniejszych efektach. Względem poprzedniej części widocznie podniosła się jakość tekstur, choć wciąż przy maksymalnym powiększeniu widać rozmycia. Cóż, GameCube to nie Xbox (wiem, jestem genialny). O sferze audio nie da się zbyt wiele powiedzieć – jest sympatycznie. Wesołe i proste melodyjki przygrywają graczowi przez większość czasu, nie pieszcząc ani nie raniąc jego narządów słuchu. Rozwalili mnie moi milusińscy podopieczni. Ich piskliwe głosiki są świetne, a moment, kiedy przemierzając las zaczęli nucić piosenkę na długo zapadnie mi w pamięci.

Jednak wszystkie wypisane powyżej zalety możnaby spłukać w muszli klozetowej, gdyby gra nie była przemyślana od początku do końca. Na szczęście w nowych przygodach Olimara widać wyraźnie pomysł i wprost genialne projekty poziomów. Nic na planszy nie stoi przypadkowo. Dzięki temu gra nabiera smaku, gdyż gracz ma świadomość, że w ukończeniu przygody nie przeszkodzi mu lenistwo lub głupota autorów – jedynie jego własne słabości. Czasem pozornie nic nie da się zrobić, wygląda na to, że wszystkie drogi są zamknięte... Jednak wystarczy kilka chwil wnikliwej obserwacji, by wpaść na właściwie rozwiązanie. I to jest siła tej pozycji. Kiedy gracz myśli, że widział już wszystko, pojawia się coś nowego. Na przykład motyw rodem z jakiejś zręcznościówki, gdzie trzeba przeprowadzić grupkę Pikminów wąskim kawałkiem lądu biegnącym poprzez spory zbiornik wodny (czyt. kałużę). Z drugiej strony nie należy zapominać, że to jest nadal strategia, więc rzucanie wszystkich jednostek przeciw drapieżnikowi niekoniecznie musi się opłacać.

Brak jakichkolwiek wad nie oznacza jednak, że **Pikmin 2** jest grą idealną. To bardzo dobra pozycja, do której trudno mieć jakieś konkretne zastrzeżenia, ale jednak nie zasługuje na miano megahitu.

Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie gry dziękujemy firmie Ultima (**www.ultima.pl**).

GameCube — Mikroświat według Nintendo.

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Nintendo
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card, Dolby Pro Logic II, 60Hz Mode,

8.5

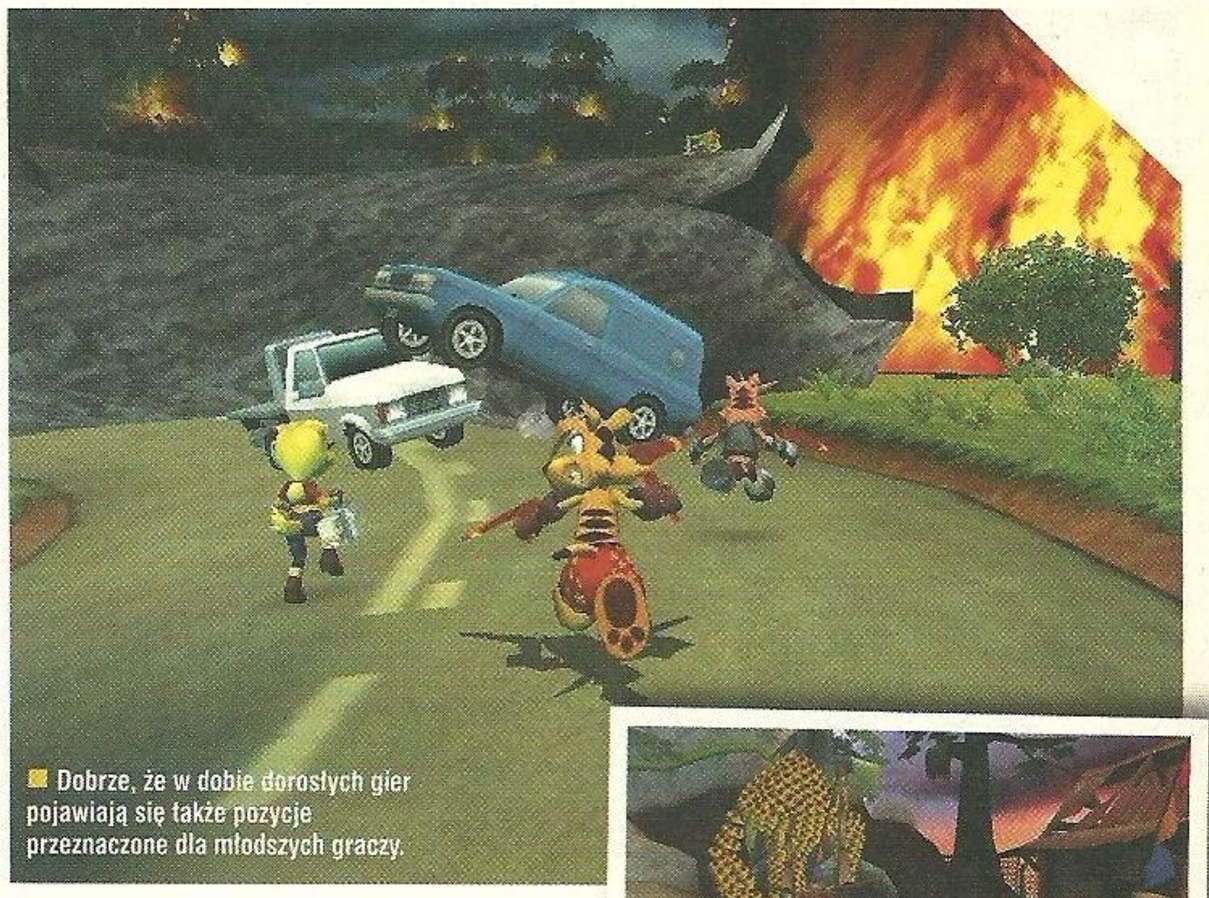
TY THE TASMANIAN TIGER 2: BUSH RESCUE

PRZECIĘTNY SEQUEL PRZECIĘTNEJ GRY

Wydawałoby się, że taka gra jak Ty the Tasmanian Tiger nie ma szans na kontynuację. Tytuł ten był średniakiem, nie wyróżniał się ani piękną grafiką, ani wspaniałą fabułą, ani niczym innym, co mogłoby przekonać wydawcę do wydania części drugiej. A jednak, tasmański tygrys uderzył ponownie. Kurcze, czemu to nie EA wydało Beyond Good & Evil? Wtedy na pewno byłaby okazja powrócić do Hyllis. Szkoda, Jade, szkoda.
Nieważne. Ważne jest to, że Krome Studios przespali ostatnie dwa lata i po raz kolejny zaoferowali grę przeciętną, niczym nie wyróżniającą się z tłumu innych przygodowych platformerów. Mimo niezbyt zadowolonej miny, Ty jest wesołym, wiecznie zapracowanym tygrysem. Jako bohater ma łapy pełne roboty, jako że cała lokalna społeczność liczy na jego pomoc. A nawet jeśli nie liczy, to Ty sam chętnie zaoferuje swoje usługi.

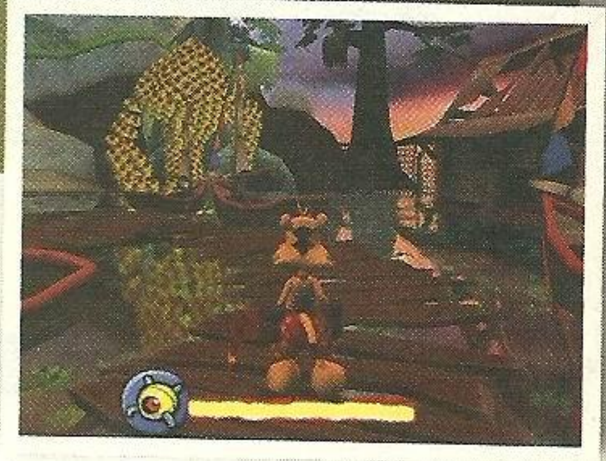
Tygrysie karty to zabawna sprawa dla maluchów. Szczególnie, gdy tata demonstruje...

Teren gry został podzielony na niezbyt duże kawałki, a na każdym z nich czekają trzy zadania do wykonania, zaznaczone na mapce kolorowymi gwiazdkami. Czerwona oznacza misję ważną dla rozwoju fabuły, a pozostałe służą przedłużeniu rozgrywki. Nie trzeba ich wykonywać, ale warto, by zbyt szybko nie zakończyć zabawy. Zazwyczaj są to proste zadanka jak złapanie/znalezienie kogoś/czegoś, choć czasem trafi się bardziej wymagający kąsek, choćby przenoszenie materiałów wybuchowych helikopterem. Poziom trudności jest tak zbalansowany, że młodszy gracz nie będzie mieć większych problemów z roztrzaskaniem gry na sto procent. Właśnie. Ty 2 jest przeznaczony, podobnie jak część pierwsza, dla naszych najmłodszych hobbitów. Starsi gracze znudzą się szybko i poczują się obrażeni niskim poziomem trudności.
Ty the Tasmanian Tiger 2 nie powala wykonaniem. Grafika wciąż przedstawia się schludnie, ale stosunkowo prosto. Nie ma co liczyć na jakieś fajerwerki, chociaż na pewno może podobać się ładnie animowana woda. Gorzej z całą resztą. Otoczenie i pojazdy są raczej oszczędnie wykonane, postacie też nie mogą się pochwalić setkami tysięcy poligonów. Mogą za to zaszpanować angielskimi do bólu akcentami. Brzmi to nieźle, ale bez rewelacji. Reszta dźwięków też średniacka. Szkoda, że muzyka nie spełnia swojej roli. Mogłaby być trochę bardziej dynamiczna podczas walk czy innych szybkich akcji. Jest troszkę zbyt spokojna, ale przynajmniej przywodzi na myśl spokojne życie na farmie w Australii, więc pasuje mniej więcej do klimatu.



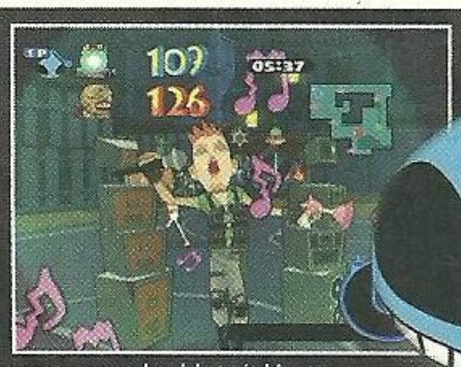
Dobrze, że w dobie dorosłych gier pojawiają się także pozycje przeznaczone dla młodszych graczy.

Plusem Ty 2 jest możliwość skorzystania z pokaźnej (ponad dwadzieścia) liczby bumerangów. Każdy z nich ma unikalne właściwości jak na przykład zamrażanie, rażenie prądem itp. Posiadanie niektórych bumerangów wymagane jest do wykonania pewnych zadań. Kupić je można w specjalnym sklepie za pieniążki wylatujące z ubijanych przeciwników i trzeba przyznać, że ich zdobywanie jest całkiem przyjemnym pomysłem, bo mogłoby się okazać, że po kilku godzinach grania nie ma co robić. Chyba, że kogoś interesują wyścigi kartów. Otóż od samego początku, bez potrzeby kończenia gry, można pościgać się bohaterami gry na kilku



przyjemnych trasach. Są oczywiście power upy jak przyspieszenie czy rakiety. Miły dodatek do gry, ale nie zmienia to faktu, że Ty 2 jest zwyczajnym przeciętniakiem i nie ma szans zaistnieć w „świątecznym tłoku".
Mielu ■ ■

PS2, Xbox, GCN	Dla najmłodszych - idealne. Reszta niech zapomni.		6.2
■ **Wydawca:** Electronic Arts ■ **Producent:** Krome Studios ■ **Liczba graczy:** 1	GRAFIKA DŹWIĘK MIÓD		
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB			



Capcom odjechał już na maksa - tak wyczesane, na wskroś japońskie gry trafiają także na europejski rynek? Dla nas bomba...

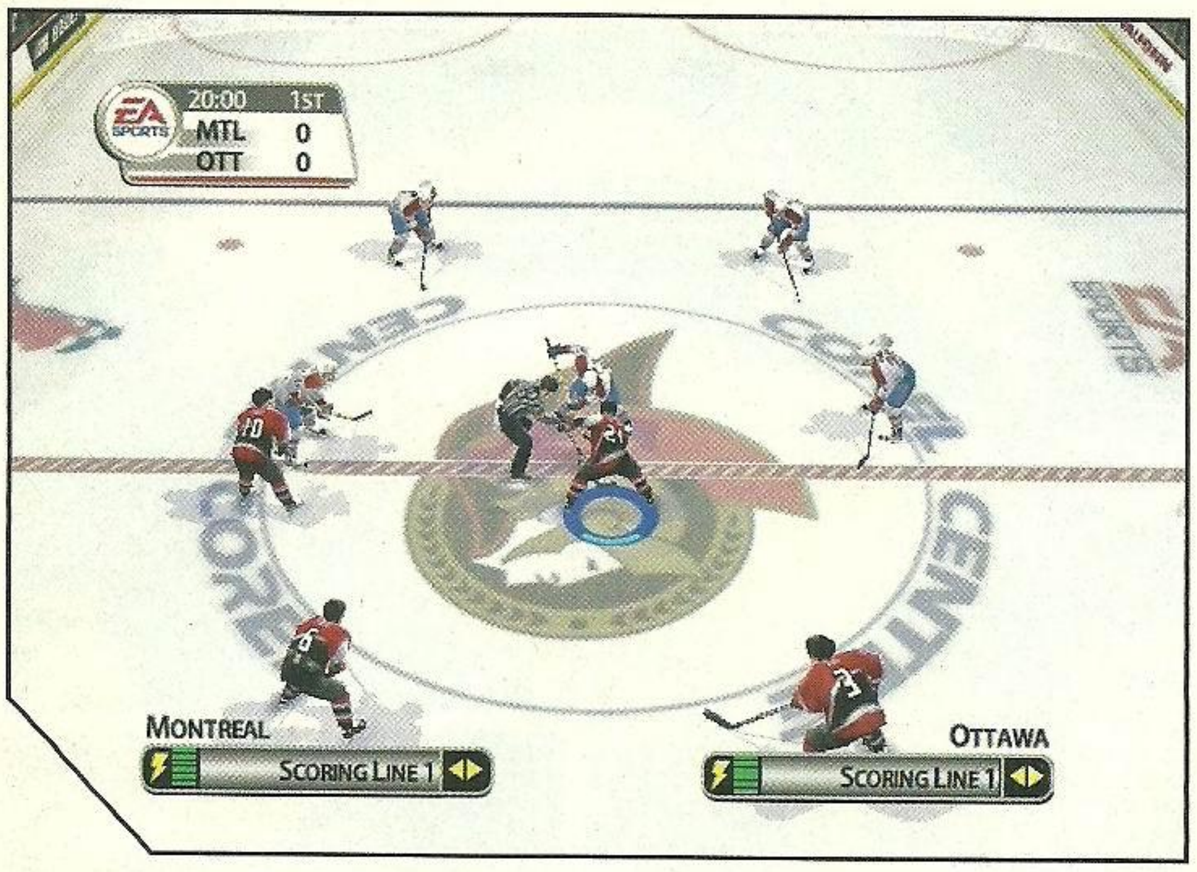
UNDER THE SKIN

WCIĄŻ JESTEM OBCY WAM... I SOBIE SAM!

Na pewno spodoba Wam się możliwość odwiedzenia Racoon City. Omal ze śmiechu nie padłem jak usłyszałem „Stars" w wykonaniu Nemesisa.

Cosmi jest małym, niebieskim, przeuroczym kosmitą. Na dodatek strasznie ciapowatym, co sprowadza się do tego, że ciągle pakuje się w jakieś tarapaty. Ostatnio na przykład zamyślił się podczas lotu swoim kosmicznym pojazdem i po zderzeniu z satelitą jednej ze stacji telewizyjnych spadł na nieprzyjazną kosmitom Ziemię. W sumie Cosmi akurat tam się wybierał zaliczyć pewien egzamin, ale rozbicie statku nie było w planach. Trudno, zdarza się.
Under the Skin jest jedną z najoryginalniejszych gier ostatnich kilku miesięcy. Zadaniem bohatera jest robienie niezbyt wybrednych żartów mieszkańcom Ziemi. Każdy poszkodowany wyrzuca z siebie pieniążki, które należy w określonym czasie zebrać. Problem jednak w tym, że Cosmi jest kosmitą i w tej postaci ciężko komukolwiek dokuczyć bez wcześniejszego zaalarmowania połowy miasta.
I tu z pomocą przychodzi specjalny gadżet wysysający ludzi. Wystarczy wybrać ofiarę, wdusić kółko i można się cieszyć z udanych łowów. Po co to wszystko? Otóż w odpowiednich miejscach nad ziemią unoszą się maleńkie statki kosmiczne. Gdy podejdzie się do nich łapiąc uprzednio jakiegoś przechodnia, Cosmi automatycznie się w tę osobę zmieni. Coś jak robienie zdjęć, a z nich kamuflażu w grze Spy Fiction. Każdy z lokalnych mieszkańców ma pięć przedmiotów/cech, które przydają się do uprzykrzania życia innym. Na przykład zamieniając się w gościa przypominającego Elvisa można wybrać ikonkę mikrofonu, co sprawi, że Cosmi wyda z siebie demoniczne dźwięki. Nie muszę chyba tłumaczyć, do czego przydaje się kula do gry w kręgle albo bazooka. Można podkładać pod nogi szpilki, stawać się niewidzialnym i tak dalej. Jest tego trochę, ale dużo nie zawsze oznacza dobrze. Podczas zabawy szuka się przechodniów z najefektywniejszymi przedmiotami. Owszem, da radę przywołać stado słoni, ale nie wiadomo gdzie dokładnie się pojawią i czy przypadkiem samemu nie padnie się ich ofiarą. Autorzy mogli trochę więcej wysiłku włożyć w odpowiedni dobór przedmiotów.
Teraz wyjaśnię czemu ocena jest taka, a nie inna. Cieszę się, że Capcom nie boi się wydać oryginalnego tytułu w zalewie kontynuacji, ale czemu gra starcza tylko na cztery godziny w singlu? Osiem misji polegających na walce lub współpracy z konsolą to stanowczo za mało jak na pozycję z początku dwudziestego pierwszego wieku. Chociaż przyznaję, że gra kończy się idealnie w momencie, w którym zaczyna się nudzić. Fajny pomysł, ale bardzo ograniczony przez małą ilość przedmiotów, z których warto korzystać. I nie przekonują mnie nawet dwa dodatkowe tryby – Trial i Co-op. Za to zabawa z kumplem przypomina to, co działo się podczas tłuczenia w Spy vs. Spy. Emocji nie brakuje. Narzekać mogę na gubiącą się kamerę i niezbyt dużą liczbę dźwięków. Muzyka jest lekka i przyjemna, a grafika stoi na wysokim poziomie. Cel-shading sprawdza się w tego typu produkcjach idealnie. Podobała mi się mimika twarzy postaci. Zupełnie jakbym grał w Wind Wakera. No, ale efekty świetlne to nie ta sama liga.
Dobra gra, ale niestety za krótka i trochę szybko się nudzi. Czuć, że pomysł nie został do końca rozwinięty, a ja nie lubię zmarnowanego potencjału. Szósteczka...
Mielu ■ ■

PlayStation 2	Capcom i wszystko jasne.		6.0
■ **Wydawca:** Capcom ■ **Producent:** Capcom ■ **Liczba graczy:** 1-2	GRAFIKA DŹWIĘK MIÓD		
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB			



NHL 2005

FIFA POWSTAJE W EA CANADA, A NHL W EA CHICAGO...

Jest w tym moim zdaniem pewna ironia – piłką nożną zajmują się tam, gdzie króluje hokej, a hokejem tam, gdzie jeszcze kilka lat temu rządziła koszykówka. A tak na marginesie – hokeiści z Chicago Blackhawks ostatnio nie za bardzo potrafią udowodnić, że wiedzą, co z tym czarnym obiektem pożądania dwunastu facetów zrobić. I jeszcze jedno, zanim przejdę do oceniania najnowszego hokeja od EA Sports – w zasadzie gra nie powinna się jeszcze ukazać, ponieważ zawsze trafiała na rynek w momencie, gdy rozpoczynał się kolejny wyścig o puchar Stanleya. W tym roku trwa w NHL lockout i póki co nie wiadomo, czy rozgrywki w ogóle wystartują. Pamiętam, że kilka lat temu podobny strajk odbył się w NBA, w związku z czym sezon był prawie o połowę krótszy. Aha, lockout jest dość specyficzną formą strajku, ponieważ strajkują w nim nie pracownicy (czyli gracze), ale pracodawcy, czyli właściciele klubów zamykając je po prostu i licząc na to, że zawodnicy w końcu przystaną na ich warunki. A idzie oczywiście o flotę. Dobra, a teraz już na serio wracam do **NHL 2005**.

Pewnie się powtarzam, ale dla graczy, którzy nie żyją tą zabawką **NHL 2005** niczym nie rożni się od części poprzedniej. I poprzedniej. I jeszcze wcześniejszej. Mi zresztą również niełatwo przyszło wyłapanie zmian, oprócz tych najbardziej rzucających się w oczy, jak choćby rozdzielenia strzału na dwa przyciski. Pod jednym jest slap shot, a pod drugim wrist shot, co oczywiście jest bardzo przydatne – wreszcie nie trzeba zdawać się na wybór konsoli. Identyczny zabieg już w zeszłym roku spotkał NBA Live i jak widać EA Sports konsekwentnie próbuje w pewien sposób usystematyzować sterowanie we wszystkich swoich grach sportowych. Co się chwali.

Kolejną nowością jest możliwość zmiany ustawienia przy wznowieniu, które, jak wiadomo, jest integralną częścią tego sportu. O wpływie tego na grę nie muszę nawet wspominać – wiadomo, że w momencie, gdy przegrywamy, ale gramy w przewadze nie ma potrzeby przesadnie zabezpieczać tyłów.

Tym, co dość niemiło mnie rozczarowało, jest potwornie defensywna gra konsoli – wygląda na to, że EA Chicago postanowiło ograniczyć liczbę zdobywanych goli przez sztuczne podwyższenie zdolności defensywnych sterowanych przez konsolę graczy. O ile na najniższym poziomie trudności nie jest to nic wielkiego i można sobie bez większego problemu poradzić, to potem ilość przegranych pojedynków wzrasta po prostu lawinowo. Już na „normalu" obrońcy przy niemal każdym ataku wgniatają naszego zawodnika w lód lub bandę. Na najwyższym poziomie trudności zdarza się to już w zasadzie nieustannie i gra zaczyna przypominać NHL Hitz – więcej tu bodiczków niż jeżdżenia na łyżwach. No i poważnie utrudnia to grę kolesiom, którzy (tak jak ja), chcieliby czasami trochę pomyśleć podczas budowania ataku. A tak byłem zmuszony do walenia petard z daleka zaraz po wpadnięciu w tercję obronną przeciwnika, w nadziei na gola lub dobitkę. Dotarcie aż za bramkę i jej ewentualne objechanie było naprawdę bardzo trudne.

Tryb Dynasty w zasadzie się nie zmienił i oferuje masę zabawy fanom hokeja chcącym nie tylko jeździć i strzelać gole, ale także zarządzać klubem. Z pewnym ograniczeniem niestety. Tym ograniczeniem jest cel wyznaczony przez właściciela klubu. W **NHL 2005** są trzy rodzaje zespołów – te co chcą walczyć o play-off i puchar Stanelya, a wszystko poniżej będzie rozczarowaniem; te co są średniakami i wejście do play-offu będzie dla nich sukcesem, ale za to są lojalne wobec graczy; oraz kluby, które chcą po prostu zarobić (tą kategorię znamy chyba najlepiej z naszych własnych boisk i lodowisk). Dwa pierwsze dość łatwo jest wprowadzić na szczyt, ale zespoły z ostatniej kategorii naprawdę trudno – bo jak pogodzić wejście do play-offu z walczeniem o wysoki numer w drafcie i pozbywaniem się zawodników, żeby wyjść na swoje? Nie da się.

W sumie **NHL 2005** to całkiem udane kolejne wcielenie najbardziej znanej serii hokejowych gier. Grafika i dźwięk jak zwykle na topie, choć wizualna strona gry prezentuje się jednak lepiej i naprawdę zasługuje na podziw. Szkoda, że z grywalnością nie jest już tak słodko, ale grać się da bez bólu. Gdzie tam zresztą „bez bólu" – ze sporą przyjemnością po prostu. Dodatkowo spora ilość opcji konfiguracyjnych pozwala na dostosowanie zabawy do własnych potrzeb. Na sterowanie nie sposób narzekać, na sztuczną inteligencję graczy również (oprócz oczywiście tej przeklętej defensywy). Bardzo solidny to hokej do pogrania, ale pomimo pewnych zmian słabszy od zeszłorocznej odsłony. Na Waszym miejscu poczekałbym jeszcze trochę na ESPN NHL 2005, które zapowiada się naprawdę dobrze. No chyba, że już naprawdę nie możecie wytrzymać.

Marcellus ■ ■

PS2 i Xbox — Nieco gorsza, niż w zeszłym roku.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Chicago
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap, Internet

7.5

ESPN NBA 2005

ZA OCEANEM NAJNOWSZA KOSZYKÓWKA SEGI SPRZEDAWANA JEST W „DOBREJ CENIE".

Podobnie zresztą jest z ich najnowszym hokejem.To chyba całkiem niezłe rozwiązanie, gdy nie ma się na podorędziu takiej machiny marketingowej, jaką zbudowało sobie EA Sports. Tym bardziej, że za cenę o 20 dolarów niższą dostaję się grę lepszą niż NBA Live 2005. Choć już nie tak wyraźnie, jak choćby rok temu i obawiam się, że najlepsza dotychczas koszykówka na konsolach zatrzyma się w rozwoju, a w końcu spadnie do poziomu gier produkowanych przez 989 Studios. Ciekawe tylko, czy w Europie **ESPN NBA 2005** również będzie sprzedawane za połowę ceny. Jeżeli tak, to nad zakupem nie musicie się już dłużej zastanawiać. Jeżeli nie to... Też warto.

Muszę przyznać, że obcięcie budżetu niestety widać. Nie jest już tak ładnie, jak bywało w poprzednich częściach, szczególnie na PS2. Grafika wydaje się nieco gorsza, częściej też zdarzają się przycięcia animacji, a niekiedy niewielkie błędy kolizji. Za to animacja zawodników jest niemal bez zarzutu, choć oni sami nie powalają tak bardzo szczegółowością wykonania jak w poprzedniej części. Na szczęście te nieduże w sumie problemy nie przesłaniają widoku na ogrom miodu, który gnieździ się w dziele VC, a w przypadku Xboxa zupełnie nie występują. Esencją jest jak zwykle realizm całej zabawy. To jak gracze poruszają się po boisku, z jakich pozycji rzucają i jak bronią jest tu świetnie dopracowane. Nie ma też problemów z kontratakami – zawodnicy sprawnie łapią piłę w pełnym biegu i efektownie pakują ją do kosza. Choć nie zawsze, jeden przycisk odpowiedzialny za rzut i wejście sprawia, że czasami zamiast dunków wychodzą kelnery lub nawet rzuty z zatrzymania. Najlepiej opracowana jest jednak walka podkoszowa wielkich mięśniaków – można się fajnie przepychać, robić pivoty i drop stepy, rzucać hakiem lub z odchylenia. Dla taktyków też sporo mięska – kolosalna ilość zagrywek sprawia, że można wypracować sobie swój własny styl gry, co przydaje się na wyższych poziomach trudności, gdzie konsola lepiej broni się przed akcjami typu run'n'gun. Zauważyłem także, że w walce podkoszowej wysocy zawodnicy lepiej się sprawują. Dobrze zbierają i skutecznie blokują na bronionej tablicy. Tryb 24/7 znany z poprzedniej części powrócił lekko tylko zmieniony i dalej można sobie stworzyć koszykarza od podstaw i zmierzyć się z różnych rodzajach meczy z gwiazdami NBA, a także

online z innymi graczami. Większe przeobrażenie dotknęło trybu kariery, który obecnie nazywa się The Association. Nie wszystkie niestety na lepsze. Fajne jest np. to, że zamiast grać samemu lub symulować mecze w tym trybie można zabawić się w coś w rodzaju turowej karcianki. Na początku każdej kwarty oraz tak mniej więcej na 4-5 minut do końca nadchodzi tura, w której kolejno: wybieramy piątkę graczy, decydujemy ile rzutów każdy z nich ma oddać oraz jakie zwykłe lub specjalne (np. seria trójek lub dla przeciwwagi – zagranie obronne, które neguje działanie takiej serii – wszystkie są opisane na odwrocie karty zawodnika) zagrania wykorzysta w ataku i obronie. Rolę punktów ruchu spełniają rzuty – jest ich ograniczona ilość, a dodatkowe punkty traci się i zdobywa przegrywając lub wygrywając daną turę. A nazywa się to Full Authority i szkoda tylko, że jest stosunkowo ograniczone i niemal całkowicie nieprzewidywalne. Czasami można zdobyć całą masę punktów, ale czasami nic nie wpada i nie wiadomo czemu tak się dzieje. W każdym razie ciężko jest odrabiać straty. Trochę drażni w trybie kariery to, że zawodnicy nie lubią intensywnych treningów i spada przez to tzw. „chemia" w drużynie, a także to, że niemal każdy trening kończy się kontuzją jednego z graczy. I zdarza się to o wiele częściej niż podczas meczy. A oprócz tego oczywiście w The Association kupujemy, sprzedajemy, ustalamy taktykę, zatrudniamy trenerów do zadań specjalnych i tak dalej. Masa roboty na długie jesienne i zimowe wieczory. Oprócz The Association są też inne zabaweczki – granie uliczne w 21, jeden na jednego, trzech na trzech na różnych zasadach i na różnych boiskach (plac Czerwony w Moskwie choćby, a także oczywiście słynny Rucker Park w Nowym Jorku).

ESPN NBA 2K5 ma wszystko, co trzeba. Dużo trybów zabawy, realizm i ładną oprawę, ale przede wszystkim ma miód. Nie ma się co zastanawiać, choć muszę przyznać, że NBA Live 2005 dość poważnie zmniejszyło dystans do przeciwnika i już za rok układ sił może się zmienić.

Marcellus ■ ■

PS2 i Xbox — Ciągle najlepszy basket. I live this game!

- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** Visual Concepts
- **Liczba graczy:** 1-4

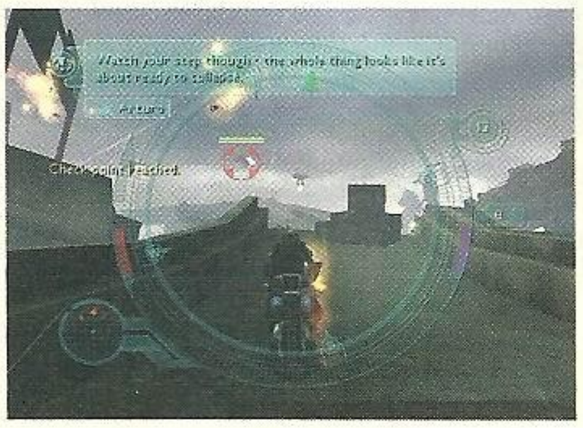
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

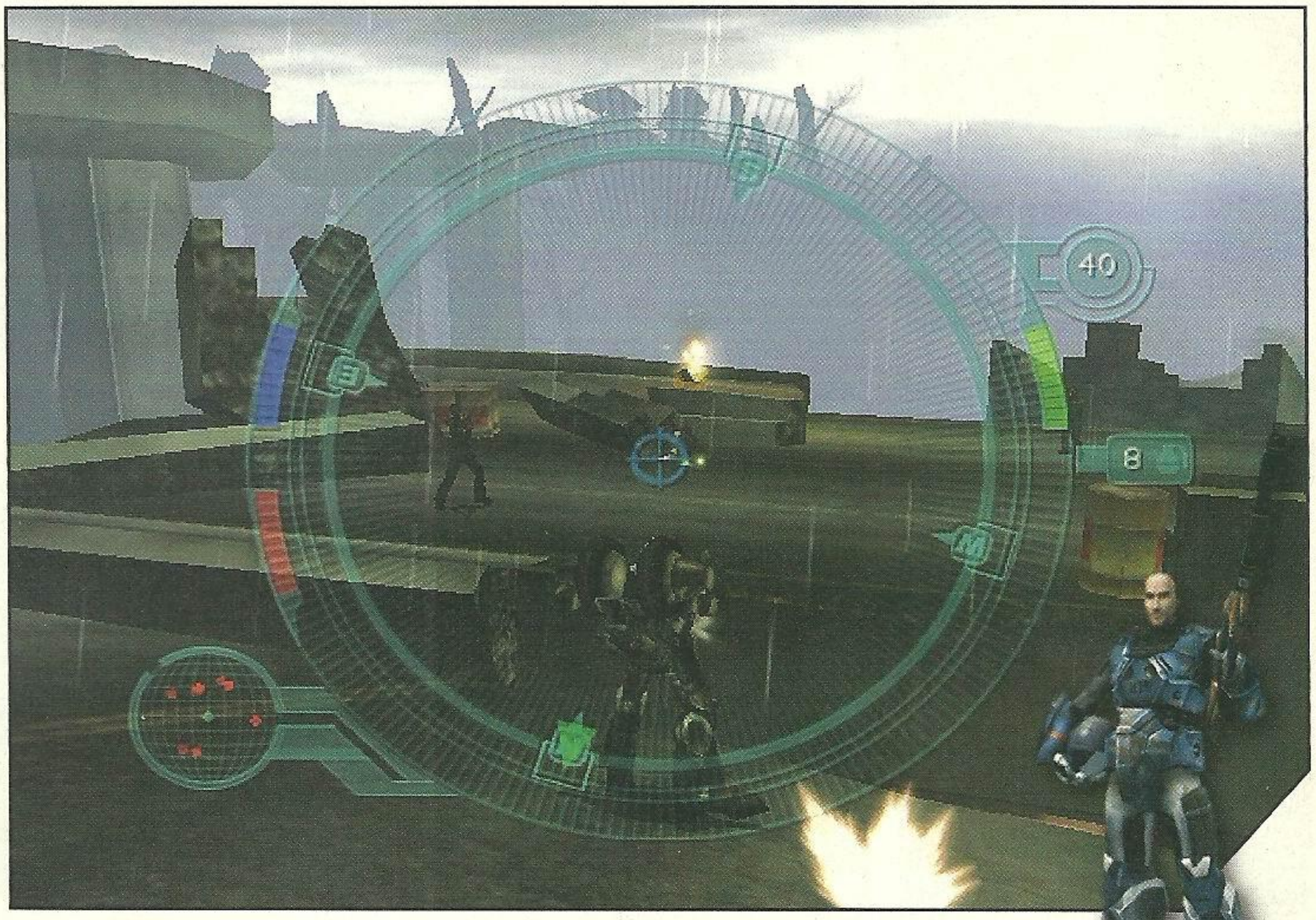
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

8.5

- **Dobre:** : Przyjemne sterowanie, ładna grafika, świetna muzyka.
- **Złe:** Ktoś zapomniał posiedzieć nad algorytmami AI, a lektorzy zapomnieli się wczuć w rolę.
- **Brzydkie:** Jazda motorem. Ostro kontrastuje z przyjemnym spacerowaniem po świecie gry.

Motorbajk jest najmniej udanym z pomysłów zawartych w Robotech: Invasion. Gdyby sterowanie było nieco lepsze, z pewnością ocena końcowa skoczyłaby o 0,1 punktu...





ROBOTECH: INVASION

SAMUS ARAN SPOTYKA TRANSFORMERSÓW

Jak mogłoby wyglądać takie spotkanie? **Robotech: Invasion** jest jedną z opcji. I to całkiem wiarygodną, bo w grze znalazło się miejsce zatrówno na hełm z przesłonami, jak i na „zamianę" bohatera w motor, tryb fpp, tpp i kilka innych rzeczy, o których przeczytacie poniżej.

Wydarzenia przedstawione w grze oparte są na serialu animowanym. Po raz kolejny ludzie bronią się przed kosmitami, tu zwanymi Invid. Głównym bohaterem jest niejaki Locke cierpiący, a jakże, na amnezję. Żołnierze mówią, że dosłownie spadł z nieba. W czasie zabawy wiele rzeczy się wyjaśnia, ale niczego nie będę zdradzać. Powiem tylko, że jak na ogół w tego typu grach bywa, historia nie jest specjalnie wyszukana, co jednak nie przeszkadza w zabawie.

W zabawie można uczestniczyć zarówno z perspektywy pierwszej, jak i trzeciej osoby, ale dużo lepiej gra się patrząc z oczu bohatera. Bardzo dobrze została rozwiązana sprawa celowania. Lockowanie się na przeciwniku sprawdza się wyśmienicie. Przydaje się, bo wrogowie nie są zbyt wielcy i czasem ciężko w nich trafić. Do tego zdarzają się bardzo ruchliwe jednostki latające i wcale nie tak łatwo je strącić.

Wspomniałem na początku o „zamianie" w motor. Każdy szanujący się żołnierz ma specjalne urządzenie zwane Cyclonem, które nosi na plecach i to właśnie ów gadżet przekształca się w piekielnie szybki jednoślad. W założeniu, bo tak naprawdę coś nie do końca zagrało i wielkich prędkości ten pojazd nie rozwija. Szkoda, że autorom zupełnie nie wyszło sterowanie i o ile w przypadku poruszania się na nogach wszystko udało się wyśmienicie, tak jazda motorem jest zwyczajnie słaba. Ciężko się manewruje, jedno lekkie wychylenie gałki może zakończyć się śmiertelnym uderzeniem w skałę czy ścianę. Porażka. W każdym razie motor jest używany do szybkiego przemieszczania się, bo nie ma możliwości biegania. Istnieje też możliwość odpalenia rakiet z pędzącego motocykla, ale są bardzo słabe i rzadko sprawdzają się w boju.

Gra stosuje system dodawania nowych zadań w trakcie misji. Teren podzielony jest na checkpointy, ale nie ma problemu, by w dowolnym momencie zapisać stan gry i wyłączyć konsolę. Poziom trudności Robotech nie jest specjalnie wyśrubowany. Rzadko zdarzają się momenty, w których trzeba z zegarmistrzowską precyzją ubić kilkunastu przeciwników, ale trzeba przyznać, że czasami bywa ciężko. W pewnej chwili omal nie rozwaliłem pada ze złości, bo nagle okazało się, że ogień wrogich jednostek jest zbyt silny i musiałem powtarzać ten sam fragment misji kilkanaście razy. Ogólnie jednak kosmici nie grzeszą inteligencją i powoli zaczynam się zastanawiać jak to możliwe, by tak mało rozgarnięte istoty mogły zaszkodzić ludzkości. Bo jak można inaczej mówić o przeciwniku, który bezmyślnie wbiega pod lufę? Nie strzelają z daleka, wszyscy koniecznie pragną zbliżenia... Jak ktoś chce, może potraktować takiego śmiałka kolbą. Fizykę gry liczy Havok, więc „szmaciane lalki" są oczywiście obecne. Co ciekawe, efekt ten nie został przesadzony i padający nie wyglądają jakby ważyli kilkanaście kilo, co często się zdarza w innych pozycjach.

Robotech: Invasion to ładna gra. Co prawda tekstury nie są najwyższej jakości, a i otoczenie grzeszy bogactwem szczegółów, ale już efekty nie świetlne prezentują się wyśmienicie. Podobnie jak bloom towarzyszący nagłym przebłyskom dawnej świadomości Locke'a. Nie zauważyłem aliasingu, wszystko jest ładnie wygładzone. Szkoda, że licencja jest taka, a nie inna i do dyspozycji gracza oddane zostały kolorowe pukaweczki. Średnio mnie rajcuje prowadzenie ostrzału zielonymi kuleczkami i uciekanie przed różowymi. No i same bronie nijak nie mają się do tych, które można zobaczyć w jednym z najlepszych fpp na PS2 zaczynającym się na K...

Świetnie prezentują się także różne przesłony hełmu. Zielony obraz noktowizora to pierwsza klasa. Co prawda to nie ta sama klasa, co w Metroid (gdzie na przykład wejście w parę kończy się tym, że na szybce hełmu pojawia się mnóstwo pięknych kropel), ale i tak jest bardzo dobrze. W odróżnieniu od hitu z GameCube w trybie fpp nie widać fragmentów hełmu. Po prostu jest na ekranie duży okrąg, na którym zaznaczone są różne informacje – amunicja, wytrzymałość pancerza i stan zdrowia. Jest on również widoczny przy obserwowaniu świata gry zza pleców bohatera. Można się zastanawiać czy takie rozwiązanie jest dobre, bo trochę ogranicza widoczność, ale w dowolnym momencie można sprawić, by wskaźniki stały się prezroczyste lub całkowicie je wyłączyć.

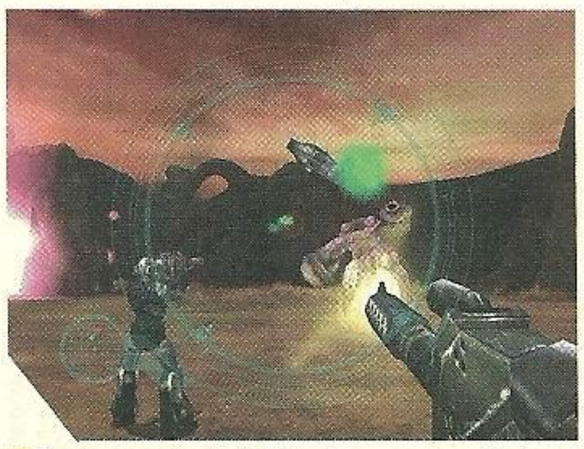
Rozwaliła mnie muzyka Jespera Kyda. Niesamowita, wzniosła nuta wraz z doskonale dobranym chórem męskim. Szkoda, że jest mało zróżnicowana i wydaje się, że jeden motyw leci w kółko. Można było się bardziej postarać. Na tym tle fatalnie prezentują się głosy aktorów. Nudzi mnie już ciągłe czepianie się tego szczegółu, który może nie jest aż tak ważny dla większości graczy, ale naprawdę aż się niedobrze robi słysząc Guppy, mechaniczkę odpowiedzialną za rozbudowę Cyclone'ów. Jeśli ktoś uważa, że dwunastoletnie dziewczynki mają idealne głosy do tego typu gier, to ja wysiadam. Buerk.

Robotech: Invasion pozwala ośmiu graczom poszaleć w sieci. Nie jest to jednak takie proste, bo nie ma zbyt wielu chętnych do zabawy. Za to samotny gracz na pewno szybko się nie znudzi, bo mimo, że gra jest dość łatwa, a inteligencja przeciwników woła o pomstę do nieba, to jednak coś przyciąga do konsoli. Zabawa jest przyjemna, niespecjalnie wymagająca, ale przez to doskonała dla graczy cierpiących z powodu refleksu szachisty. Kwantowcy, czyli osoby siedzące głęboko w temacie gier fpp i tpp na pewno będą mogli się rozluźnić w przerwach między kolejnymi potyczkami w „duże" gry sieciowe. W każdym razie polecam grę każdemu, kto lubi sobie bezstresowo postrzelać do tych przeklętych kosmitów.

Mielu ■ ■

Jesper Kyd strikes back!

Jesper Kyd jest bardzo płodnym muzykiem wywodzącym się ze sceny Commodore 64. Zajął się soundtrackami do gier, w tym Hitman, Freedom Fighters, MDK czy Messiah. Ponadto pisze muzę do filmów (już dwanaście tytułów na koncie) i zgarnia różne nagrody, jak ta za soundtrack roku (Hitman 2). Jesper, wybaczamy Ci to, że zdecydowałeś się nagrać muzykę do Todd McFarlane's Evil Prophecy, bo wiemy, że każdy ma prawo się pomylić. Ale saperem już nie będziesz...



Przyjemna, płynniutka i bezstresowa rozwałka kosmitów. Są chętni? O, może ten pan z lewej...

PS2 i Xbox — Przyjemna, nietrudna strzelanka. **6.9**

- **Wydawca:** Global Star
- **Producent:** Vicious Cycle
- **Liczba graczy:** 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor, Live!

- **Dobre:** Tu nikt nie jest dobry. Wszyscy są źli.
- **Złe:** Kalanie dobrego imienia kultowej gry.
- **Brzydkie:** Brzydki jest splitscreen. Bardzo.

Dual wielding, czyli jednoczesne używanie dwóch broni nie wnosi wiele do zabawy.

Multiplayer jest zatrważająco przeciętny i ubogi graficznie jak na pozycję o takich aspiracjach.

Sztuczna Inteligencja przeciwników nie zawodzi, ale nie ma co liczyć na jakieś długie potyczki.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

ABY DORÓWNAĆ LEGENDZIE NIE WYSTARCZY RZEMIOSŁO. POTRZEBA TEŻ WIZJI...

Wiele obiecywałem sobie po **GoldenEye: Rogue Agent**. Niestety, na wielu rzeczach się zawiodłem... Cóż, bywa i tak. Zacznę może od banalnej i wyssanej z palca fabuły: bohater, będący „kolegą z pracy" Jamesa, traci oko w starciu z Doktorem No. Od tej pory zaczyna prezentować postawy, które nie podobają się M, epatuje przemocą, wreszcie jest osobiście odpowiedzialny za śmierć Jamesa w komputerowo symulowanej akcji. W wyniku tego traci swoją posadę w MI-6. Bezrobotnego szpiega przygarnia pod swoje skrzydła niejaki Goldfinger, dając mu nie tylko możliwość zemsty na walczącym z jego organizacją Doktorze No, ale także tytułowe złote oko, które po wszczepieniu daje naszemu debiutującemu złoczyńcy niespotykane możliwości, o których za chwilę. Bohater, do którego od tej pory przylgnie ksywka GoldenEye rusza więc na krucjatę przeciw doktorkowi. Zaczyna się walka złych z jeszcze gorszymi. Trwa ona przez osiem poziomów, podczas których zwiedzimy między innymi wieżowce Hong Kongu, kasyno w Las Vegas, tamę Hoovera czy wreszcie bazy należące do rozmaitych arcyprzestępców, a oprócz wyżej wymienionych spotkamy jeszcze takie postacie z universum agenta 007 jak Oddjob, Scaramanga, Xenia Onatopp czy Pussy Galore.

Złote oko naszego nie-tak-do-końca-złego-agenta wyposażone jest w kilka ciekawych opcji. Można za jego pomocą widzieć wrogów czających się za przeszkodami i ścianami, uruchamiać na odległość rozmaite urządzenia, psuć broń w rękach przeciwników, używać pola magnetycznego do wytworzenia osłony, dzięki której odbijają się od niego razy i pociski, czy wreszcie ciskać ciałami adwersarzy, jak szmacianymi lalkami. Jednak oczko do tych wszystkich wyczynów potrzebuje energii, która choć regeneruje się, to jednorazowo nie starcza na zbyt długo. Oprócz możliwości tego miłego gadżeciku gracz ma do dyspozycji także arsenał kilkunastu broni, w skład którego wchodzą pistolety, karabiny, shotgun, railgun, snajperka i kilka innych pomysłowych zabawek. Szczególnie interesujący jest mały pistolecik przyklejający miny do ciał wrogów, które następnie możemy w dowolnym momencie zdetonować. Obsługa wielu z tych broni zajmuje tylko jedną rękę naszego zawodnika, co daje mu możliwość używania drugiej do rzucania granatów czy trzymania dodatkowej pukawki. Jest jednak dość oczywistym, że okazały oręż, jak wyrzutnia rakiet czy minigun to bronie dwuręczne. Autorzy chwalą się, że dzięki temu systemowi można uzyskać ponad 100 rozmaitych kombinacji uzbrojenia, lecz w praktyce dwuręczny system nie przypadł mi do gustu – w kombinacjach broni nie ma bowiem jakichś taktycznych zależności i sprowadza się to po prostu do brania w łapę wszystkiego, co popadnie oraz okazjonalnych wyborów w stylu „dwa karabiny czy wyrzutnia rakiet". Także sterowanie nie jest najlepiej pomyślane – obok dwóch przycisków odpowiedzialnych za strzał są kolejne dwa odpowiadające za podniesienie broni (osobno dla lewej i prawej ręki), a konieczność zdjęcia palca z gałki w celu podniesienia nowej giwery nie ułatwia jednoczesnej walki i przemieszczania się.

Grafika w Rogue Agent wypada przeciętnie, choć poniżej pewnego poziomu nie spada. Levele w trybie dla jednego gracza wykonane są bez polotu, choć zdarzają się fragmenty miłe dla oka. Ich design również nie porywa, ale cieszą umieszczone na nich często i gęsto pułapki, którymi można na różne, makabryczne dość sposoby mielić, palić i miażdżyć przeciwników. Ci z kolei wyglądają porządnie, aczkolwiek fakt, że po śmierci ich ciała znikają zanim dotkną ziemi jest w 2004 roku i na tej generacji konsol karygodny. Podobnie bronie – dobre rzemiosło, ale do Killzone stąd jeszcze lata świetlne. Z nieznanych przyczyn jednak na splitscreenie grafika ulega koszmarnej degradacji i niestety to jest właśnie ten punkt, w którym nowy GoldenEye najbardziej przypomina starego. Dźwięki stoją na przyzwoitym poziomie, a głosów postaci użyczyli aktorzy znani z filmów, między innymi Cristopher Lee i Judi Dench. Muzykę stworzył sam Paul Oakenfold, ale muszę powiedzieć, że wpadła mi jednym uchem i zaraz wypadła drugim. Szumnie zapowiadana sztuczna inteligencja, o uroczej nazwie E.V.I.L. sprawdza się całkiem dobrze. Przeciwnicy chowają się za przeszkodami, prowadzą zza nich ostrzał, a gdy stoimy w odpowiednim miejscu, nie mają oporów przed użyciem wspomnianych wcześniej pułapek w celu wysłania nas na tamten świat. Jednak na otwartej przestrzeni ich inteligencja spada do poziomu „my strzelamy – oni uciekają; my uciekamy – oni strzelają".

Multiplayer wypadł niestety bardzo biednie. Nie uświadczymy tu trybu kooperacji, a w walkach na arenach nie wezmą udziału żadne boty. Ilość trybów rozgrywki również nie poraża, są bowiem dostępne jedynie trzy. Pomimo poczwórnego splita we czterech da się pograć tylko na niektórych arenach – na pozostałych jest limit dwóch graczy. Z przerażeniem również skonstatowałem, że pomimo 22 poziomów w trybie multiplayer są one dostępne tylko w klasycznym deathmatchu (tu zwanym Showdown). W Domination możemy bawić się raptem na czterech z nich, a w Tug of War na całym jednym. Jeśli chodzi o ich design, część z nich to lokacje znane z filmów (jak np. szczyt mostu Golden Gate z „A View to a Kill"), ale wiele z nich to po prostu wycinki z poziomów dla jednego gracza, wrzucone tu po niewielkich modyfikacjach. Miał też pojawić się tryb zabawy w sieci nawet dla ośmiu osób, ale dziwnym trafem w naszej wersji „review" był nieobecny. Wycięte na Europę? Jeśli coś się zmieni, damy znać.

GoldenEye: Rogue Agent rozczarowuje. Kiepską fabułą i niewyrazistym bohaterem, mikrym arsenałem, sztampowością, niedostatecznym wykorzystaniem możliwości, jakie dało twórcom Oko, przeciętnym wykonaniem i mizernym multiplayerem. Ta gra nie ma nic wspólnego z wielkim GoldenEye z N64, nie miejcie złudzeń. Na świetnego FPPa w świecie Bonda jeszcze chyba przyjdzie nam trochę poczekać.

Blizzard Beast ■ ■

Przykład zastosowania pułapek - biedny gląb został spalony podczas testu odrzutu rakiety...

PS2 i Xbox — Porządne rzemiosło i nic więcej.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Los Angeles
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2

6.5

- **Dobre:** Grafika, fizyka, niesamowity system zniszczeń.
- **Złe:** Nachalnie „gumowe" AI. Nie wnosi wiele nowego poza mini-gierkami.
- **Brzydkie:** Nieludzkie znęcanie się nad kierowcą, hehe.

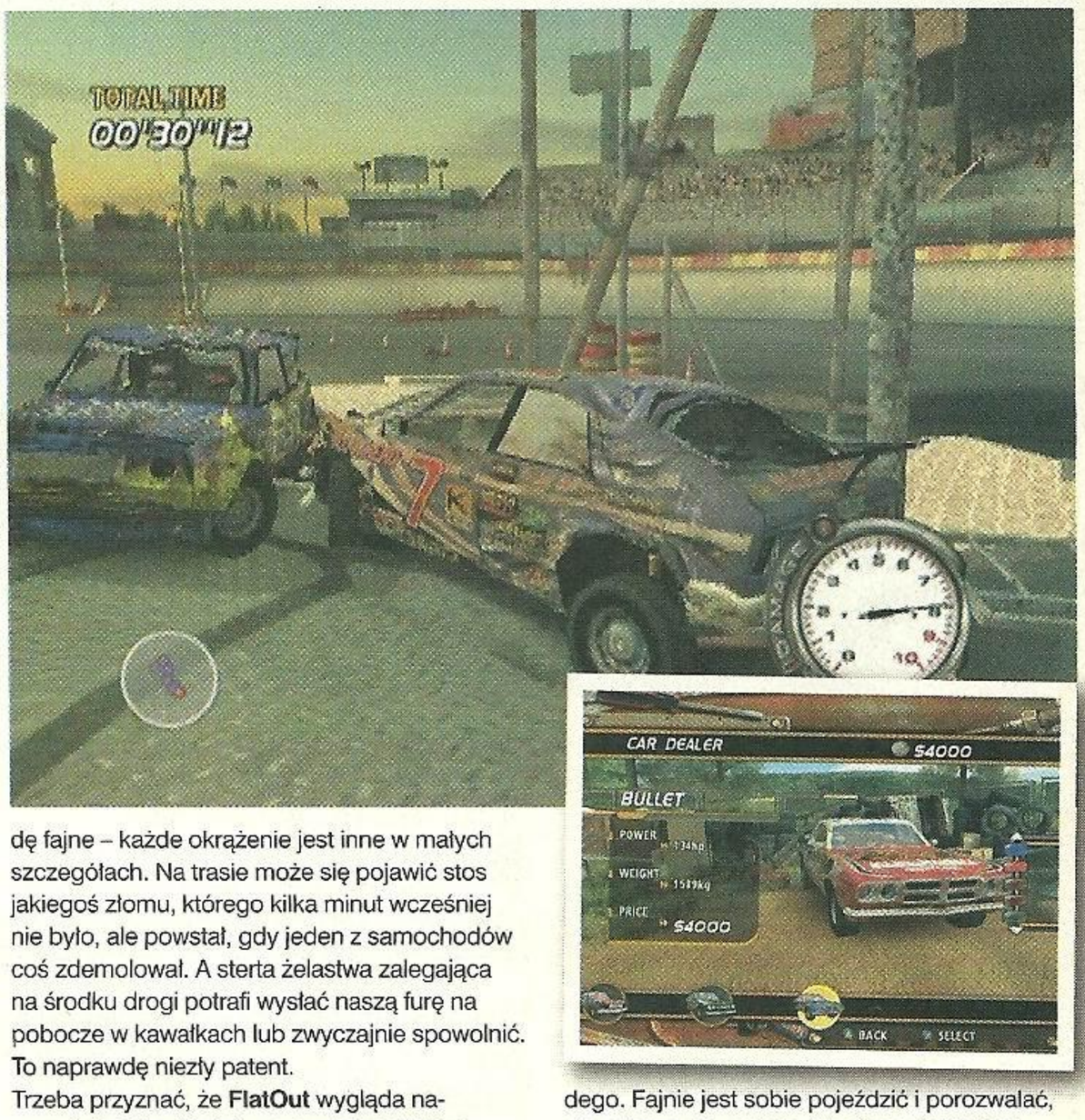
FLATOUT

PIERWSZA GRA, W KTÓREJ PODCZAS WYPADKU KIEROWCA WYLATUJE PRZEZ PRZEDNIĄ SZYBĘ JAK WYSTRZELONY Z KATAPULTY... CHCECIE SPRÓBOWAĆ?

Burnout drugi i trzeci udowodnił, że najbardziej jara nas rozwalanie furek, brzęk tłuczonego szkła (nanana... buerk) i zgrzyt gniecionej blachy. Bugbear Entertainment postanowiło wykorzystać tą naszą słabość i stworzyło **FlatOut** – grę, która jest w pewnym sensie bezpośrednim następcą dawnych Destruction Derby. Dobrą, a momentami nawet bardzo dobrą, choć w porównaniu do najnowszych racerów nieco powolną. Taką bardziej serio. Najwięcej pracy przy **FlatOucie** władowano w model zniszczeń samochodów i ich wygląd. I to rzeczywiście zrywa kask i rzuca szczęką o glebę. Po kilkudziesięciu sekundach wyścigu nasz rasowy wrak wygląda jakby przejechał po nim czołg, a potem wpadł pod prasę hydrauliczną (wrak, nie czołg oczywiście). Dosłownie wszystko się defasonuje, a szyby wytrzymują zaledwie kilkanaście sekund. Blachy niewiele dłużej. Odpadają kawałki karoserii, zderzak klekoce ciągnąc się po drodze, klapa bagażnika klapie i tak dalej i dalej. Nawet kółeczka się wyginają. No po prostu wszystko da się rozwalić i najczęściej tak właśnie się dzieje. Zresztą rozwałka to podstawa całego systemu gry i żeby wygrywać, trzeba poświęcić karoserię samochodu. Dzięki rozjeżdżaniu różnych rzeczy, jak na przykład: pachołków, płotków, desek poustawianych przy drodze, opon i beczek, a także prowokowaniu zderzeń z innymi uczestnikami wyścigu nabija się turbo, bez którego ciężko jest o zwycięstwo. Co przyjmuję z niejakim smutkiem.

Dlaczego? Ano dlatego, że gra jest momentami bardzo trudna i frustrująca, a niestety nie ma to wiele wspólnego z inteligencją przeciwników, trudnymi trasami, czy wymagającym sterowaniem. Wprost przeciwnie, trasy nie są specjalnie skomplikowane, choć pułapki w stylu zagradzającej połowę drogi naczepy ciężarówki, czy buldożera stojącego za zakrętem zdarzają się dość często. Sterowanie też nie sprawia problemów – jest trochę luźne, ale bardzo łatwe do opanowania, a wózki dobrze trzymają się drogi. Za to AI... Cóż, jest gumowe jak... guma do żucia. Gdy jedziemy w grupie wszyscy radzą sobie świetnie, nie dają się wyprzedzić i zasuwają jak cholera. Jak się trochę wysforujemy, zaczynają zasuwać jeszcze szybciej i w zasadzie nie można ich za bardzo odsadzić. Ale najśmieszniej robi się, gdy wypadniemy na chwilę z trasy, albo zatrzyma nas jakaś solidna przeszkoda. Wtedy, jak na komendę, wszyscy przeciwnicy grzecznie zwalniają (momentami prawie stoją w miejscu!) i dają nam szansę doszlusowania do stawki. Miło z ich strony, choć to trochę zabija chęć rywalizacji. Jak na razie najlepszym sposobem jaki znalazłem jest trzymanie się na drugim miejscu w stawce i wyprzedzanie lidera za pomocą turbo na jeden/dwa zakręty przed metą. Na usprawiedliwienie programistów mam jedno – w wyścigach, w których podstawą jest zderzanie się ze wszystkim co jest na trasie nietrudno o błąd i być może w ten właśnie sposób chcieli nam oszczędzić frustracji. Nie do końca się udało, bo w każdym z nas siedzi chyba demon lidera i chciałoby się prowadzić w wyścigu od startu do mety. Co we **FlatOut** jest bardzo trudne.

Ale **FlatOut** to nie tylko wyścigi po kilkudziesięciu trasach poprowadzonych w lasach, na torach wyścigowych i przez place budów. To także kilkanaście dodatkowych zabawek. Na przykład skok w dal i wzwyż oraz gra w rzutki. Że co? spytacie. Ano właśnie – podczas wypadków kierowca wypada przez przednią szybę i potrafi całkiem daleko polecieć fajnie się przy tym łamiąc i obijając jak szmaciana lalka. Ten właśnie motyw wykorzystany został w skoku w dal choćby i jest integralną, a także śmieszną częścią zabawy. Samochód należy rozpędzić i w odpowiednim momencie naciskając przycisk normalnie odpowiedzialny za turbo „wystrzelić" kierowcę, a potem patrzeć jak daleko lub wysoko poleci. W rzutkach oczywiście podobnie, tyle że do celu... Motyw jakiś taki South Parkowy mi się wydał, a ubaw momentami jest nieziemski. Jeszcze jednym dodatkiem jest klasyczna rozwałka na arenie. To co się tam dzieje jest niesamowite – wszędzie porozrzucane są części samochodów oraz elementy wystroju areny (deski, pachołki, opony, itp.), po kilku minutach samochody przypominają je tylko z nazwy, a płonące wraki i zwłoki kierowców walają się po całej okolicy. Fachowa rzecz. Podobnie jest podczas wyścigów i to jest we **FlatOut** naprawdę fajne – każde okrążenie jest inne w małych szczegółach. Na trasie może się pojawić stos jakiegoś złomu, którego kilka minut wcześniej nie było, ale powstał, gdy jeden z samochodów coś zdemolował. A sterta żelastwa zalegająca na środku drogi potrafi wysłać naszą furę na pobocze w kawałkach lub zwyczajnie spowolnić. To naprawdę niezły patent.

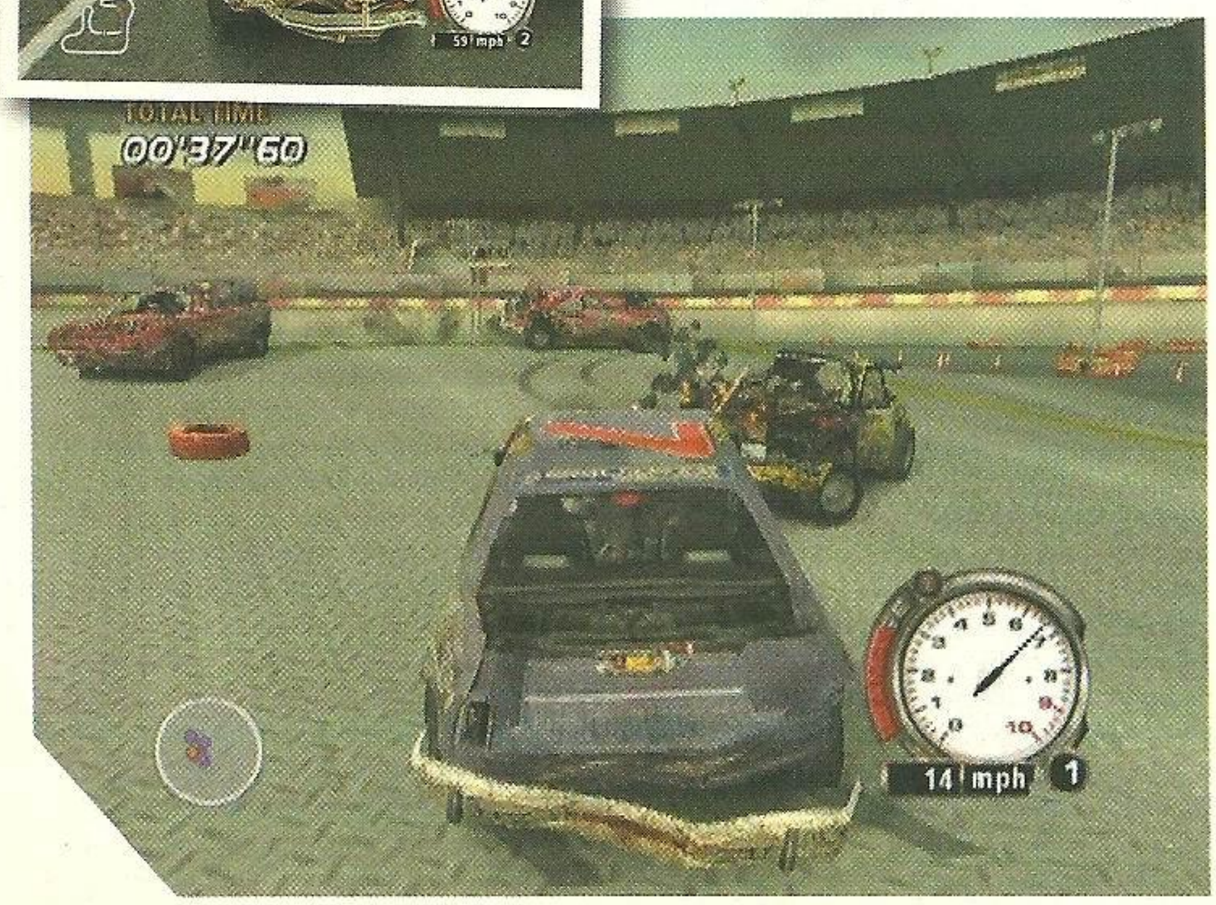


Trzeba przyznać, że **FlatOut** wygląda naprawdę ładnie. Nie tak wprawdzie kolorowo i olśniewająco jak NFSU2 i Burnout 3, ale wszystko jest dobrze i schludnie wymodelowane. Ilość detali na samochodach i wokół trasy też jest satysfakcjonująca. No i cały ten bajzel z porozrzucanych części karoserii i elementów „wystroju" tras, który się tworzy po kilku okrążeniach też powinien jakoś obciążać silnik gry, ale ten radzi sobie bez problemów. Dobra robota – widać, że gra została dopracowana i dobrze przetestowana. Dźwięk średnio mi pasuje, a przynajmniej soundtrack jakoś nie wzbudził we mnie entuzjazmu. Reszta jest spoko, ale bez przesady – niczym specjalnym się nie wybija. **FlatOut** to dobra gra, ale pewnością nie dla każdego. Fajnie jest sobie pojeździć i porozwalać, ale zabawa nie wciąga jakoś specjalnie i nie zmusza do ciągłego nad nią przesiadywania. Wprawdzie można pograć na split screenie, albo na zapomnianych już niemal „gorących krzesłach" w skok w dal, ale nie daje to jakiejś gigantycznej radochy. Może dlatego, że zamiast na pokiereszowanych samochodach, **FlatOut** skupia się podczas wypadków na wylatującym przez przednią szybę kierowcy. Wprawdzie patrzenie jak biedak obija się o różne przeszkody jest fajne, ale widok giętej blachy mocniej mnie grzeje. Do pograna i pozachwycania się fizyką i efektownymi zniszczeniami fur. No i destruction derby też jest spoko.

Marcellus ■ ■

BUGBEAR ENGINE

Bugbear to fińscy debiutanci na konsolach. Wcześniej zrobili dwa racery na PC, ale nie mają specjalnie dużego doświadczenia. Za to mają niesamowity silnik liczący fizykę wypadków, a i graficzny niezgorszy, a przede wszystkim wydajny. Gdyby taki był np. w Driv3rze wcale bym się nie obraził. Ale nie był. Sądzę, że po engine Bugbear'a szybciutko zgłosi się kilka firm, a Finowie nieźle się wzbogacą. I dobrze. Aha, Bugbearsi już zapowiedzieli następnego racera, ale na razie trzymają go w tajemnicy.



PlayStation 2 — Duch Destruction Derby wiecznie żywy!

- **Wydawca:** Empire
- **Producent:** BugBear
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

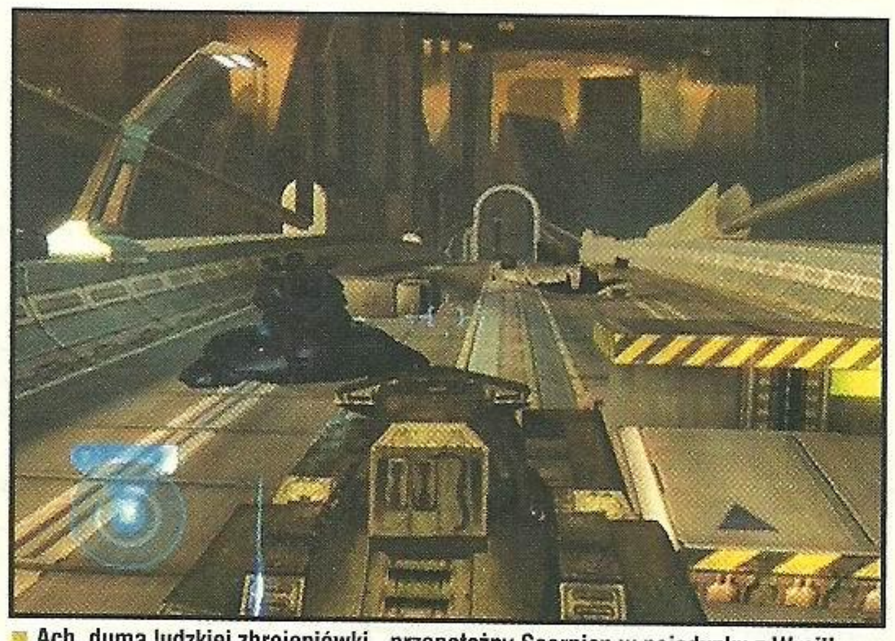
7.2

HALO 2

CHCESZ TEGO CZY NIE, JEST TYLKO JEDEN EM-CE

Ponad trzydzieści procent użytkowników Xboxa kupiło pierwszą cześć Halo, co daje okrągłą liczbę pięciu milionów sprzedanych egzemplarzy. To coś, o czym inni wydawcy mogą tylko pomarzyć (oprócz Rockstara, naturalnie, ale o tym gdzie indziej). Oczekiwania wobec **Halo 2** podsycane zarówno przez Bungie, Microsoft, jak i te pięć milionów fanów były ogromne. Przeogromne. Za wysokie. Nikt nie byłyby w stanie im sprostać, nawet wspierana przez miliony Gatesa jedna z najzdolniejszych ekip developerskich w branży. Zapomnijmy na chwilę o tym wszystkim. **Halo 2** nie rewolucjonizuje elektronicznej rozrywki. Nie wyznacza nowego kierunku w branży gier video. Nie jest perfekcyjne, a drugie nadejście Master Chiefa nie jest równoznaczne z powtórnym pojawieniem się Mesjasza. **Halo 2** to po prostu kawał rewelacyjnego shootera fpp, kapitalna jazda bez trzymanki przez piętnaście leveli kampanii, a potem w multiplayerze.

Dual Wielding czyli dwie spluwy jednocześnie - nic nowego, ale cieszy. Needler z SMG mogą już dopiec przeciwnikowi.



Ach, duma ludzkiej zbrojeniówki - przepotężny Scorpion w pojedynku z Wraithem. Oba potężne i doskonale opancerzone.

The story so far...

Halo było kapitalne, **Halo 2** jest jeszcze lepsze – to nie ulega wątpliwości. Ale zaprawdę, nie mogło być inaczej. Przecież to flagowa gra Microsoftu na ich konsolę, bo Bungie jest jednym z wewnętrznych zespołów developerskich Microsoft Game Studios. Napisałem: flagowa gra Microsoftu i chciałbym zatrzymać się na sekundę przy tym stwierdzeniu. My z racji wciąż niewielkiej (w stosunku do reszty świata) liczby konsol nie widzimy tego, co dane jest obserwować naszym zachodnim sąsiadom, a przede wszystkim Amerykanom. **Halo 2** to gigantyczne przedsięwzięcie marketingowe.

Energy Sword jest jedną z najciekawszych nowych broni, choć na pewno sporo graczy będzie narzekać na niego w multiplayerze - jest niezwykle potężny.

Półtora miliona preorderow, otwarcie tysięcy sklepów o godzinie 00.00 w dniu premiery, raporty donoszące o przychodzie rzędu 125 milionów dolarów pierwszego dnia sprzedaży... Normalnie nie oddycham. A wcześniej klasyczne budowanie rynku i wykorzystywanie koniunktury: trzy powieści science-fiction w świecie Halo, figurki, soundtracki, albumy ze szkicami, koszulki, ręczniki, nawet wywiady z twórcami Halo na płycie DVD...

Nie oszukujmy się: **Halo 2** musiało rządzić. Ta gra ma przez następny rok czy dwa sprzedać kolejne kilka milionów konsol, a najlepiej każdą z pakietem Xbox Live! Wiadomo było, że Bungie nie mogą tego zepsuć; że firma Billa Gatesa wypluje każde pieniądze, by tylko **Halo 2** nie zawiodło. Że Bungie dostaną wszystko, czego zapragną, by tylko **Halo 2** rządziło.

Master Chief powraca

Co zatem dostajemy wyciągając z portfela skromne dwie stówki? Kontynuację doskonałego shootera fpp w klimacie science-fiction, która w oczywisty sposób bazuje na pierwszej, niezwykle udanej części i wcale tak bardzo się od niej nie różni. Oczywiście **Halo 2** jest o wiele ładniejsze, rozmach leveli jest znacznie większy, ma kilka ciekawych dodatków, zostało miejscami rozbudowane, lepiej zaplanowane i wykonane. Oferuje także jedno z najbardziej rozbudowanych i kompletnych doświadczeń online w postaci obsługi Live!, ale jeśli komuś z jakiegoś powodu nie podobała się pierwsza część; odrzucał go design świata, czy nie przypadła mu do gustu fabuła, **Halo 2** ma niewielkie szanse na zmianę tego stanu. Choć moim zdaniem warto mimo wszystko jeszcze raz spróbować.

W trybie kampanii dla samotnego gracza (bądź dwóch graczy, jeśli zdecydujecie się na kooperację, dostępną na podzielonym ekranie i tylko na nim) czeka piętnaście misji bojowych. To jest gra walki, praktycznie nie ma zatem łażenia po levelach w poszukiwaniu wajch do przełączenia czy kluczy do drzwi, choć naturalnie w kilku miejscach trzeba gdzieś podejść i coś nacisnąć. Nie ma co doszukiwać się specjalnej głębi; podstawowym zadaniem jest wyrzynka wszystkiego, co nadbiega z przeciwnej strony i nieustanne parcie do przodu. Trudno się zgubić i będę szczerze zdziwiony, jeśli ktoś dokona tej sztuki.

Bungie udało się dokonać rzeczy praktycznie niemożliwej – do samego końca utrzymać w tajemnicy jakiekolwiek szczegóły dotyczące trybu dla pojedynczego gracza. Rzecz w dobie internetu zdaje się niemożliwa, a jednak... Scenariusz jest naprawdę wkręcający i dobrze przemyślany, a sporo przyjemności płynie z oglądania renderowanych w czasie rzeczywistym scenek i analizowania na bieżąco nieco zagmatwanej fa-

- **Dobre:** Prawie wszystko. Grafika, muzyka, pojazdy, bronie, walka, cyborg-morderca w zielonej zbroi, Live!
- **Złe:** Niektóre levele są klonami samych siebie. Brak botów w multiplayerze bez Live!. Zakończenie.
- **Brzydkie:** Niektóre twarze na zbliżeniach, ale to drobiazg...

Walki są niezwykle emocjonujące i choć zmutowane karzełki dalej pokrzykują piskliwymi głosikami, to nie zabraknie dużych, brutalnych i trudnych przeciwników.

buły. Ktoś tam w Bungie, niczym Geroge Lucas, wymyślił obszerną mitologię, rys historyczny, a nawet tak pozornie nieistotne szczegóły, jak strukturę społeczeństwa Covenantów i dzielące ich idee, dzięki czemu całość sprawia wrażenie spójności i wciąga.

Wracając do fabuły: chyba spodziewacie się, dlaczego Bungie trzymało ją w tajemnicy. Oczywiście jest klasyczny „twist", czyli wielki przewrót akcji, nagły zwrot.... Naturalnie nie zdradzę go w tym tekście, ale mogę nieco skrytykować, używając ostrożnych słów. A ciężko to zrobić, nie spoilując. Może tak: nie do końca mi się podoba, można było to COŚ bardziej rozwinąć i to (obok zakończenia, które niejeden gracz potraktuje jak obelgę) jest jedna z dwóch rzeczy, z której nie jestem w stu procentach zadowolony w **Halo 2**. Mimo to, jeśli kochałeś i wyznawałeś Halo, z **Halo 2** przeżyjesz spełnienie, a niektóre momenty (nawet te z renderowanych filmów) zapamiętasz do końca życia.

Ach, jedna ważna sprawa. Blisko dziesięciominutowe demo z zeszłorocznego E3 pokazujące poziom z walkami w Nowej Mombassie... to tylko demo. Nie ma tego we właściwej grze, choć Nowa Mombassa oczywiście jest, ale kompletnie przemodelowana.

Bungie udało się dokonać rzeczy praktycznie niemożliwej – do samego końca utrzymać w tajemnicy jakiekolwiek szczegóły dotyczące trybu dla pojedynczego gracza. Rzecz w dobie internetu zdaje się niemożliwa, a jednak...

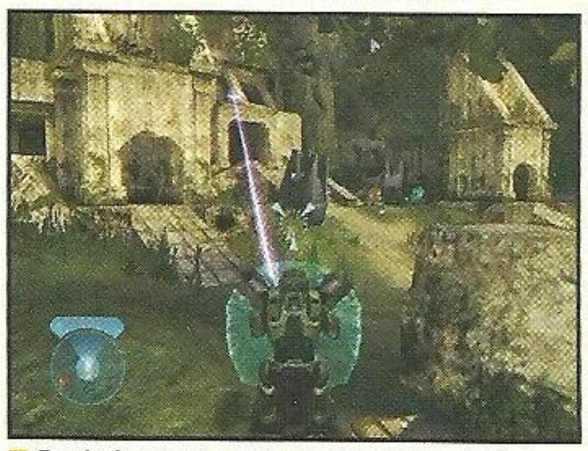
Play it. Live it.

Pierwsze Halo można krytykować za design niektórych poziomów; często powtarzające się sekwencje korytarzy prowadzące do pomieszczeń i kolejnych korytarzy... Jakby wydłużających nieco na siłę grę. Bungie niestety nie posłuchało graczy i ich żali kierowanych właśnie w tę stronę. W **Halo 2** trafiają się sekcje, które można określić mianem dłużyzn. Są monotonne, nie dzieje się na nich nic ciekawego, są miejscami brzydsze od innych. Nie dają spodziewanego kopa, niestety. Wprawdzie możecie być pewni, że za chwilę pojawi się coś, co znowu przyspieszy bicie serca i spowoduje okrzyki radości, to jednak pewien niesmak pozostaje.

I to jest właśnie druga rzecz, która nie do końca dla mnie zagrała. Szkoda, bo niektóre levele są tak dobre, że przy ich przechodzeniu przeżyłem coś na kształt uniesienia religijnego i chciałem, żeby trwało to przez cały czas.

Zmiany i nowości, nowości i zmiany... Hm. Wcale nie ma ich tak dużo, jak niektórzy mogą się spodziewać. Może inaczej: oczywiście są, ale nie wnoszą na tyle nowego, by jakoś drastycznie zmieniać rozgrywkę. Zacznę od możliwości dzierżenia dwóch broni jednocześnie – dual wielding. Co mogę dodać... Tak, można trzymać dwa pistolety jednocześnie i w tym samym czasie naparzać z nich używając obu triggerów. Jasne, z pewnością znajdą się fanatycy opracowujący najbardziej fachowe kombinacje Needlera z pistoletem plazmowym i piszący rozprawki na temat strategicznego zastosowania broni na specyficznych gatunkach występujących w grze, ale samo dzierżenie dwóch spluw nie wnosi wiele do zabawy, przynajmniej w kampanii. Ot, można mocniej przywalić – to tyle. Oczywiście druga ręka jest zajęta i nie da się ciskać granatami, a cięższa broń i karabiny wymagają obu rąk. Drugą nowością jest możliwość przejęcia pojazdu prowadzonego przez przeciwnika – wystarczy w odpowiednim momencie wdusić przycisk.

Zdobyczny Ghost, czyli szybki, sunący tuż nad ziemią poduszkowiec. Jego podwójne działo plazmowe może nie jest najmocniejsze, za to jest bardzo zwinny.



Przejęcie covenanckiego bądź ludzkiego działa to dobry pomysł, gdy robi się za bardzo intensywnie. Można w spokoju skupić się na strzelaniu.

Live! czyli druga strona Halo 2

Trzy lata zajęło Bungie opracowanie Halo 2 i spora część ich mocy przerobowej poszła na funkcje Live! To zrozumiałe – jest to usługa, którą Microsoft wymienia jako jeden z filarów całej platformy znanej szerzej jako Xbox. Warto też pamiętać, że jest to usługa płatna – w naszym przypadku blisko sześćdziesiąt euro za rok i Microsoft na niej także zarabia. Co również powinno być dla wszystkich zrozumiałe. I dlatego, że bierze za to pieniądze, zapewnia doskonałą zawartość. Obsługa Live! stanowi lwią cześć Halo 2; praktycznie już po uruchomieniu gry na konsoli użytkownik logowany jest do sieci (o ile nie wyłączy tego w opcjach). Program szybko pokazuje, czy w tej chwili grają znajomi... Można to tak ująć: Halo 2 jest zintegrowane z siecią tak, jak żadna konsolowa gra do tej pory.

Piszę ten tekst piętnastego listopada, mając przed oczyma oficjalne statystyki z serwerów Bungie, na których przez cały czas trwają walki. W ciągu ostatnich 24 godzin w potyczkach brało udział 370 000 graczy. W sumie od premiery gry rozegrano już ponad milion bitew; przy czym gracze w dowolnej chwili mogą sprawdzić na stronie bungie.net zaawansowane statystyki, włącznie z liczbą oddanych strzałów i to, ile z nich trafiło w danego nieprzyjaciela. Absurd? Dla fanów sieciowej masakry nie będzie nic przyjemniejszego.

Jest jedenaście map multiplayerowych, a pojawi się więcej. Liczba opcji i możliwości, jakie są dostępne w multiplayerze jest przerażająca dla niedzielnego gracza, który od czasu do czasu włącza konsolę – na szczęście dla nich też coś przewidziano. Dwie genialne opcje; Optimatch i Quickmatch. Dzięki tej pierwszej, na podstawie statystyk gromadzonych na serwerach Bungie gracz rzucany jest do walki w trybie, który preferuje, z przeciwnikami odpowiednimi dla jego poziomu, a nie z największymi wymiataczami w mieście. To świetne rozwiązanie. Z kolei fani dłubania i grzebania mogą bawić się przeróżnymi barwami zbroi czy nakładaniem na nią emblematów, zakładać klany (klany mają prywatne podstrony i fora na bungie.net), tworzyć drużyny... Wariacje zabawy? Slayer (deatchmatch), King of the Hill, Oddball (bieganie bez broni, ale za to z czachą w łapie), Capture The Flag, Assault (podkładanie bomb w bazie wroga) i jeszcze kilka innych. Każdą z nich można dowolnie modyfikować, ustawiać ich wariacje, wybierać bronie i pojazdy, wreszcie wybierać podopcje. Uff... Walki mogą być toczone w systemie rankingowym lub poza nim; te pierwsze oczywiście przydają się do budowania statystyk, a tym samym własnej legendy. I jeszcze jedna doskonałą sprawa: nawet jeśli osoba, która założyła grę przerwie połączenie, Halo 2 przełącza serwer w locie, pozwalając reszcie graczy walczyć dalej. Można grać w sieci we dwie, trzy czy cztery osoby na jednym Xboksie. Słabo?

Podsumowując: jeśli do tej pory zastanawialiście się nad kupnem Live!, to teraz już naprawdę warto. To naturalne przedłużenie żywotności Halo 2 na kolejny rok lub dwa; w tę grę zawsze będzie z kim pograć, a zabawa jest świetna. ■ ■

Szalona jazda Warhogiem przez tunele i kolejne barykady obsadzone przez Covenantów jest po prostu kapitalna.

Nie oszukujmy się: Halo 2 musiało rządzić. Ta gra ma przez następny rok czy dwa sprzedać kolejne kilka milionów konsol, a najlepiej każdą z pakietem Xbox Live! Wiadomo było, że Bungie nie mogą tego zepsuć; że firma Gatesa wypluje każde pieniądze, by tylko Halo 2 nie zawiodło.

W przypadku lekkich pojazdów pokroju Ghosta jego kierowca po prostu wylatuje ze swojego miejsca, podczas gdy przy ciężkim czołgu można wyrzucić kierowcę, bądź wcisnąć mu do środka granat. Przyjemna i przydatna rzecz, ale z pewnością więcej radości daje w multiplayerze, niż w kampanii. Jest też kilka nowych rodzajów przeciwników, w tym latający, a także pojawiają się nieznane wcześniej oddziały specjalnie Ziemian. Flood też jest, naturalnie.

Nie mogło zabraknąć pojazdów. Kierowanie nimi jest niezwykle przyjemne i nie tylko dlatego, że to jedne z najlepiej opracowanych maszyn do siania destrukcji w grach video, ale ich fizyka, podobnie zresztą jak całego świata, jest cudownie oddana. Covenanci w dalszym ciągu mają mały, zwrotny poduszkowiec Ghost i latające cudeńko Banshee z nowymi możliwościami manewrów powietrznych, ale także i nieco cięższą artylerię w postaci Spectre (odpowiedź brzydali na naszego Warthoga), Wraitha (czołg z moździerzem) czy Shadowa, którego niestety nie można prowadzić. Ludzie mają na składzie dwie wersje Warthoga (który może teraz powerslide'ować, hehe) – jedna z karabinem maszynowym, a druga z wielkim działem oraz miłość życia wielu fanów Halo, cudo ziemskiej inżynierii wojennej, czołg Scorpion. Jest przynajmniej jeden moment, podczas którego autentycznie czuje się dumę kierując tą maszyną.

Oczywiście jeśli gracz zdecyduje się prowadzić pojazd, a sprzymierzeńcy są w pobliżu, automatycznie obsiądą go i zabiorą się na przykład za strzelanie z działa, dając tym samym wsparcie. Nowością jest fakt, że teraz AI komandosów pozwala im na kierowanie pojazdami... Fakt – nie robią tego najlepiej, ale jeśli ktoś ma ochotę postrzelać z działa, podczas gdy konsola poprowadzi dajmy na to Warthoga, to może to zrobić Pojazdy pojazdami, ale siłą **Halo 2** jest właśnie walka, słynne Combat Evolved. Tu nie ma dwóch takich samych potyczek, a to dzięki zawansowanemu AI przeciwników. W miejscówkach bronionych przez Covenantów, a jedyną możliwością przebicia się do przodu jest wyrżnięcie wszystkich, ich AI po prostu lśni i daje brutalny wycisk naszemu bohaterowi. Przeciwnicy próbują okrążać, odskakują od granatów, są celni i zachowują się, jakby planowali ataki. Jest niezwykle intensywnie, aż wgniata w fotel. Szczególnie w momentach, w których przy boku gracza pojawiają się konsolowi pomocnicy – potrafią solidnie przysunąć wrogowi; normalnie przed oczami gracza trwa wojna. Nieco gorzej sprawa ma się z otwartymi terenami; na niższych poziomach trudności (w tym na Normal) przeciwnicy pozwalają się wycofać i odnowić energię, czasami stoją sobie w miejscu zamiast napierać. Ale to drobiazg przy reszcie ich umiejętności. Potrafią prowadzić pojazdy, organizują się i naprawdę stawiają opór.

Kilka słów o uzbrojeniu. Oczywiście amunicja kończy się szybko i trzeba korzystać z broni zabitych przeciwników. Największe wrażenie zrobił na mnie Energy Sword, czyli miecz świetlny, którym z taką ochotą posługiwali się w Halo wyposażeni w termooptyczne kamuflaże Elici. Teraz można nim pomachać i dosłownie rozpruć na strzępy wrogów – nie ma lepszej broni podczas walki na krótki dystans. Covenanckie Plasma Rifle, Plasma Pistol i Needler są tak samo żałosne, jak były, za to nieźle prezentuje się strzykający jasnozielonym blobem mauzer Carbine. Z kolei fajne jest potężne Particle Beam; idealne do snajpowania i powalające po headshocie mniej potężnych nieprzyjaciół. Przyjemne są także wyrzutnia granatów i coś na kształt lasera, ale ciężko o amunicję do nich.

Sprzęt Ziemian to strzelający burstami podstawowy Combat Rifle, okrojony nieco pistolet, niezwykle użyteczny na bliską odległość shotgun, snajperka, wyrzutnia rakiet i lekki pistolet maszynowy SMG. Są granaty, tradycyjnie też można obsługiwać ciężkie karabiny maszynowe znajdujące się na poziomach.

Aha – nie ma paska energii, jest tylko odnawiający się pancerz, zaś skoki są dłuższe.

Technikum im. Bungie

Bungie nie zapomniało o podstawowej rzeczy: ludzie są wzrokowcami i oczekują, co zrozumiałe, że nowsze gry będą wyglądać lepiej, niż poprzednie. Przedstawienie całości w formie niejako interaktywnego filmu, z fabułą, która odgrywa przecież bardzo ważną rolę wyszło im znakomicie – obecna konsolowa technologia nie jest w stanie więcej wycisnąć, a przynajmniej ja sobie tego nie wyobrażam.

Halo 2 to techniczne mistrzostwo świata. Co siedzi w Xpudle? Jakieś Pentium III 733 z 64 megabajtami pamięci i kartą graficzną Geforce 3. To, jak wygląda **Halo 2** na Xboksie jest gigantycznym policzkiem wymierzonym przez Bungie ogromowi pecetowych developerów. Policzkiem w stronę ich lenistwa, programowania w oparciu o coraz potężniejsze karty graficzne, zmuszania graczy do nieustannego rozbudowywania sprzętu, ładowania nowych procesorów i większej ilości pamięci. Jak doskonale widać na przykładzie **Halo 2**, przy odpowiedniej determinacji (i wsparciu jednej z najbogatszych firm świata, ale to już inna para kaloszy) można dokonać niemożliwego. Oczywiście wprawne oko dostrzeże i w **Halo 2** pewne ograniczenia i uproszczenia, ale każdy, nawet i największy sceptyk będzie przynajmniej zadowolony. Ta gra pokazuje także różnice w możliwościach konsol i jeśli ktoś miał jeszcze jakieś złudzenia co do mocy Xboxa, to gra Bungie z przyjemnością mu je rozwieje.

Ach, Banshee. W kilku miejscach trzeba będzie z niego skorzystać...

Multiplayer na splicie jest świetny - szkoda tylko, że nie ma coopa przez System Link...

Nowa Mombassa to świetny level; nie brakuje tu zaskakujących momentów, potężnych przeciwników i wsparcia Marines.

Tak, **Halo 2** wygląda nieprawdopodobnie. Razem z The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay to dwie najbardziej dopasione graficznie pozycje na konsole nowej generacji. Mają też wspólną cechę – technologię normal mapping. W dużym uproszczeniu chodzi o to że obiekty przez zastosowanie odpowiednich tekstur wyglądają po prostu nieziemsko, a mimo to nie są jakoś specjalnie szczegółowe i przez to nie obciążają potwornie procesorów. Dzięki temu możliwe jest kreowanie wokół bogatego w szczegóły świata.

Postacie robią oszałamiające wrażenie (ale raczej podczas gry; w przerywnikach, na zbliżeniach nie wyglądają już tak kozacko), podobnie zresztą jak cały świat otaczający bohatera. Dynamiczne oświetlenie, wybuchy, iskry, architektura, nawet najdrobniejsze efekty świetlne – wszystko dopracowano niemal do perfekcji. Stojąc z boku i obserwując już na spokojnie ten techniczny majstersztyk można też dostrzec ile pracy zostało włożone w zaprojektowanie świata.

Co prawda na siłę można się przyczepić do ładowania tekstur w locie (przez co niektóre „zaskakują" tuż przed nosem bohatera) i do spowolnień w scenkach przerywnikowych, ale to naprawdę drobiazg przy całej tej gigantycznej, niemal perfekcyjnej maszynie. Poczas właściwej wyrzynki gra trzyma 30 klatek na sekundę i jeśli zdarzyły się jakieś chrupnięcia, to moje oko nie zaobserwowało ich.

The Audio part

Ścieżka dźwiękowa Halo to jedna z moich ulubionych płyt; zarówno motyw chórków jak i główna linia melodyczna obecna w grze nigdy nie wyjdą mi z głowy. Martin O'Donnell i Michael Salvatori, autorzy soundtracku do **Halo 2** doskonale zdawali sobie sprawę z chwytliwości tych kawałków i znacznie je teraz rozbudowali, przemiksowali, rozciągnęli i dorzucili nowe, idealnie komponujące się z klimatem utwory.

Powiem krótko: muzyka w **Halo 2** rozwaliła mnie na kawałki. I niczego innego się nie spodziewałem. Pal licho, że nie przepadam za gitarowymi solówkami, ale widok MC'iego pędzącego Warthogiem z Marines przez cudowną, zieloną dolinę w akompaniamencie solówki na gitarze niejakiego pana Steve'a Vaia odgrywającego z pasją główny motyw to coś przewspaniałego; aż chce się krzyknąć w stronę nieprzyjaciół: „chodźcie, śmieciarze, wróciłem!". I przytrzymać spust przez dłuższą chwilę. Podobnie jak niepokojąca i pełna suspensu muzyka w scenie, w której bohater zbliża się do kolejnych drzwi, bądź penetruje ciemne piwnice... Czy epickie i powalające rozmachem melodie podczas kluczowych scen fabularnych. Genialna sprawa. Muzyka muzyką, ale ile pary poszło w efekty dźwiękowe i głosy postaci! Cudowne są te ich deko przekolorowane głosy i choć komuś może na początku przeszkadzać fakt, że Covenanci mówią doskonale po angielsku, to nie ma szans, by nie wkręcił się po kilku minutach. Jak poprzednio, marines wymieniają miedzy sobą uwagi, dodają sobie otuchy, pokrzykują, witają naszego dzielnego Spartanina z szacunkiem i niekłamaną radością. Efekty strzałów, wybuchy, a nawet zgrzytanie metalu o kamień, gdy Banshee zahaczy o jakąś skałę są doskonałe. Rewelacyjne pozycjonowanie dźwięku w systemie Dolby Digital 5.1 zamyka kwestię oprawy audio.

Halo 2: Halo killer

Jeśli rozpoczniecie grę na poziomie Normal, piętnaście leveli pęknie w dwanaście godzin. Jak się okazuje, ten poziom trudności jest zdecydowanie łatwiejszy niż w pierwszej części. O Easy w ogóle nie wspominam, bo nikt nie powinien do niego podchodzić – nie zasmakuje ani elementu niepewności, ani nie ujrzy zaawansowanego AI przeciwników w akcji. Warto zacząć grę na poziomie Heroic; tutaj naprawdę robi się ciekawie, trzeba nieco planować działania, a i Covenanci wykazują się jakby bardziej. Może to przedłużyć czas zabawy do kilkunastu godzin. Pozostał jeszcze Legendary; supertrudna zabawka dla hardcore'owców.

Co po ukończeniu gry? Wiadomo – trzeba wycisnąć jeszcze więcej; zwłaszcza, że od **Halo 2** po prostu nie można się oderwać. Sugeruję zagrać jeszcze raz... A potem zaprosić kumpla, podpiąć drugi joypad i odpalić kampanię po raz trzeci – tyle, że w kooperacji, na podzielonym ekranie. A potem powyrzynać się w przeróżnych wariacjach deatchmatchy; to kolejny pięknie dopracowany aspekt **Halo 2**. Oczywiście można bawić się we cztery osoby na podzielonym ekranie lub łączyć ze sobą Xboxy przy pomocy System Linka. A także podłączyć się do Live!, o czym w stosownej ramce. Można też grać przez Live! we dwie, trzy lub cztery osoby na jednym Xboksie! Multiplayerowy aspekt **Halo 2** to rzecz, której nie da się kompletnie poznać w jeden czy dwa dni; możecie być pewni, że dokładnie sprawdzimy go przez najbliższy miesiąc, dzieląc się wrażeniami w kolejnym numerze N+. Ale mam jedno retoryczne pytanie do Bungie: dlaczego nie ma botów? Nie każdy gracz ma Live!, a przyjemnie byłoby postrzelać sobie na luzie przez te kilka minut dziennie. AI przeciwników w grze jest na tyle dobre, że nie musieli się o nie martwić. I raczej nie dowiemy się czy odpowiedź brzmi: „bo taki mieliśmy przykaz..."

A zatem, **Halo 2**. Rewelacyjnie przygotowany pakiet rozrywkowy. Kapitalna oprawa graficzna i dźwiękowa, zaskakująca fabuła, doskonała opcja gry w sieci dla posiadaczy Xbox Live! (i spójrzmy prawdzie w oczy – to jedna z najważniejszych rzeczy w H2, której niewiele osób w Polsce będzie w stanie zakosztować). Kilka nowości w stosunku do pierwowzoru, nieco szlifu, trzymająca w napięciu kampania dla pojedynczego gracza z wkradającą się, niestety, monotonią na niektórych poziomach. Ale olać to wszystko; to najlepsza gra na Xboxa. Master Chief powrócił, by skopać kilka chudych, covenanckich tylków żując przy tym gumę.

Gulash ■ ■

Xbox — Świetny sequel. Bungie, kiedy Halo 3?

- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Bungie
- **Liczba graczy:** 1-4 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dolby Digital 5.1, System Link, Live!

9.9

Druga opinia

Jako osoba, która pisze i publikuje opowiadania, potrafię sobie wyobrazić jak trudno zrobić drugą część, kiedy się wie, że po prostu trzeba ją zrobić. Wyobrażam sobie tę burzę w głowie autora... „Nie mam dość dobrego pomysłu na drugą część. Ale producent mówi, że jeśli ja tego nie zrobię, to da to komuś innemu. Druga część po prostu musi powstać. Tak więc jeśli ktoś ma zepsuć coś, co ja tyle czasu budowałem, to może lepiej, jeśli sam to zrobię. Będzie uczciwiej". I taka osoba zabiera się za drugą część HALO. Piszę o ty dlatego, że scenariusz drugiej części jest wątły jak pokój na Bliskim Wschodzie. Przede wszystkim mam mu do zarzucenia brak spektakularności. Wielkie, monumentalne poziomy, które uwielbiam, budowle kolosalnej wielkości, przesuwające się fragmenty gigantycznych konstrukcji – to wszystko jest super. Wyjście na taras w bazach Covenantu i spoglądanie w siną dal, w górę i w dół generowało mi strunę ze śliny od ust, aż do ziemi. Tak, jak wtedy, kiedy jako nastolatek zobaczyłem po raz pierwszy w życiu katalog z damską bielizną. Doskonałość. Tylko, do cholery, dlaczego nie ma tego w filmikach? Dlaczego w filmikach wciąż odbywa się jakaś walka polityczna – przecież dałoby się to wyreżyserować tak, żeby pokazać coś spektakularnego, coś wielkiego, coś szybkiego... A tu nic. Pomimo wielkiego zainteresowania, miałem ochotę pomijać filmiki w Halo 2.

Po drugie w scenariuszu nie wykorzystano... pewnego wątku. Miałem miliony domysłów co do... Tego czego a tu wywalczono go do płaskości jak autostradę w USA, bez żadnej głębi. Tu jednak pół bidy. Największa bida jest w multiplayerze. Niby dodano całą zabawę z Live, ubieraniem we własne kolorki zawodników, ale to – umówmy się – ma nikłe znaczenie dla strategii. Gdzie są areny do szybkiej rozgrywki? Nie ma. Są za to ciemne jak tyłek szatana, gigantyczne bieżnie do szukania się godzinami. Gdzie boty do zabawy samemu? Nie ma. Trzeba kupić Live ($Bill Gates$), albo więcej kopii gier dla wszystkich kumpli, co mają Xboxy ($Bungie$). Więc po co komu boty, prawda? Autocelowanie zabiło zabawę multiplayerową, zmiany parametrów i efektów broni także. Trochę za bardzo tu nabrojono jak na mój gust. Szkoda.

Rozpisałem się o tym nie dlatego, że uważam H2 za grę słabą. Wręcz przeciwnie. Spodziewam się jednak, że wszędzie przeczytacie peany na jej cześć, więc może warto coś odświeżającego. Zupełnie zaś serio: to jedna z najlepiej dopracowanych gier na konsole w historii. Tak się złożyło, że w tym miesiącu miałem dwie takie gry – Bard's Tale i Halo 2. Z prawdziwą przyjemnością obserwuje się efekt pracy kogoś, kto nie tylko ma talent, bo o to w dzisiejszym świecie nietrudno, ale jest także pracowity. Wiele sprytnych nawiązań do poprzedniej części, wiele nowości, ale przede wszystkim doskonała robota koncepcyjna projektantów poziomów dla jednego gracza. Byłem zszokowany faktem, że już na początku gry dostajemy niemal wszystko, co znaliśmy z poprzedniej części. Warthog, wszelkie rodzaje broni, czołg, a nawet banshee i ghosty do latania. Dalej działo się tylko więcej. Tylko, że – jak już powiedziałem – bardziej mnie kręciło granie, niż oglądanie filmików. A może to tak ma być? Gdybym oceniał Halo 2 dałbym mu spokojnie 9.2 głównie przez wzgląd na dopracowanie misji oraz grafikę. Odjąłbym za to, że z gry strategiczno-zręcznościowej zrobiono party game przez Live. [Gtabarz]

- **Dobre:** Fajne i ciekawe misje – nie zawsze zabijanie wrogów polega na ich prostym cięciu. Doskonałe projekty przeciwników.
- **Złe:** Praca kamery niestety i wybitnie utrudniające zabawę autocelowanie, które wyłączone wcale nie rozwiązuje problemu.
- **Brzydkie:** Wyłącznie sporadyczny brak płynności animacji.

Raikoh i jego przygody

Otogi – Myth of Demons było czarnym koniem rynku gier. Tytuł pojawił się kilkanaście miesięcy temu, od razu łykając nagrodę za „Graficzne Osiągnięcie Roku 2003". Fakt – znikąd pojawiła się gra, którą pokazywano sobie jako kolejny krok milowy w odkrywaniu możliwości graficznych Xboxa. Gra już wtedy aspirowała także do miana kultowej. Hermetyczna, japońska historia, plumkanie zapomnianych instrumentów i klimat jak z „Siedmiu Samurajów" w świecie totalnej destrukcji. Eksplozja energii przeplatana monotonnymi pejzażami z padającym deszczem. Otogi 2 wciąż trzyma się tej linii, stąd miłośnicy tego typu estetyki rozpłyną się przed ekranem jak masło na kaloryferze.

Pierwsze Otogi było swego rodzaju szokiem; drugie to już tylko bardzo dobra gra. Ale potencjał na kolejne części jest.

OTOGI 2: IMMORTAL WARRIORS

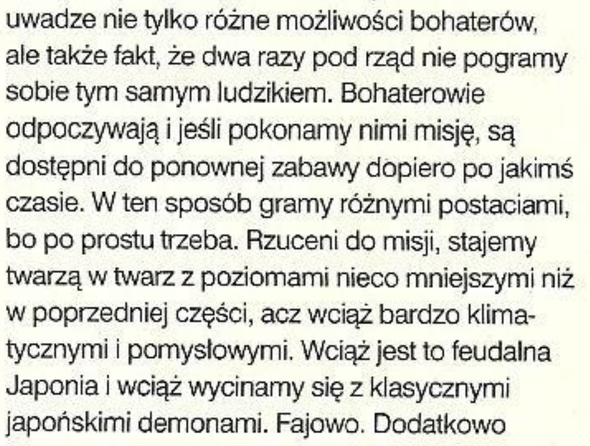
TAK SIĘ SKŁADA, ŻE CZŁOWIEK WIĘCEJ CZASU WYTRZYMA BEZ SNU, NIŻ BEZ JEDZENIA

Choć na pierwszy rzut oka wszystko wygląda odwrotnie i wydaje się, że prędzej padniemy z braku snu, niż z głodu – tak nie jest. Oczywiście nie radzę próbować tego w domu, jest to jednak kolejny dowód na to, że nie wszystko, co wydaje się nam logiczne, jest takie w rzeczy samej. Analogicznie z **Otogi 2**. Wydawać by się mogło, że jeśli ktoś popełnił w pierwszej części gry błędy oczywiste, napiętnowane przez wszystkich recenzentów na świecie, to prace nad drugą częścią zacznie od poprawienia właśnie tych elementów. Nic bardziej błędnego. Ci, którzy na to liczyli, wyjdą na tym jak pustynne dżdżownice czekające na deszcz.. Co – nie znacie ich? No właśnie.

Scenariusz żywo korzysta ze spuścizny poprzedniej części. Raikoh, legendarny wojownik i pogromca demonów (znany jako jedyna „kierowalna" postać w Otogi) zostaje przebudzony po raz kolejny, niczym nasi rycerze spod Giewontu, by dokonać kontroli urodzin demonicznego pomiotu na świecie. Okazało się bowiem, że demony skądś znów powypełzały i na nowo potrzebna jest pomoc nieumarłego wojownika. Tym razem jednak desperacja świata była tak wielka, że celem obudzenia Raikoh wysłano pięciu innych wojowników, w tym pół człowieka – pół wilka, kobietę rządzącą lodem, itp. W barwnym intrze do gry desperaci dokonują szalonych aktów samookaleczeń (wstęp do **Otogi 2** reżyserował chyba jakiś chirurg urazowy), żeby tylko super wojownik mógł powstać. Niech im tam będzie. Tak oto uzyskujemy w grze bohaterów, którymi już za chwilę potrzaskamy sobie demony.

Jest więc sześć postaci, każda na innym poziomie, który możemy rozwijać i każda z innymi umiejętnościami. Najbardziej wyważonym bohaterem mianowano Raikoh. Ma on jeden lekki atak, jeden mocny, oraz arsenał czarów, który znowu możemy powiększać dzięki wizytom w sklepiku między misjami. Postać ta reprezentuje schemat wyjściowy, od którego pojawiają się w **Otogi 2** wariacje. Na przykład niejaki Kintoki jest typowym dryblasem. Jego lekki atak jest jak ciężki atak reszty postaci. Nie ma on także podwójnego skoku. Za to atak mocny tego zawodnika, to po prostu chwycenie przeciwnika i możliwość ciśnięcia nim gdziekolwiek sobie wycelujemy.

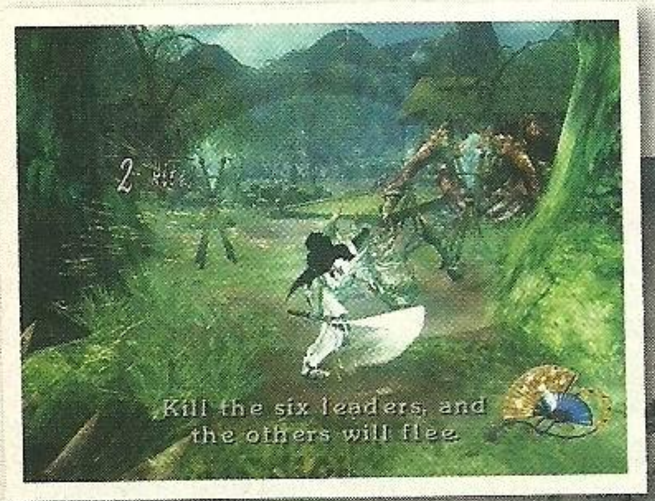
W odróżnieniu od części poprzedniej, tu autorzy każą nam się skupić głównie na robieniu totalnego Sajgonu w kolejnych misjach. Nie ma wyścigu z czasem, nie ma mini-gier, puzzli, przygodówki. Przed misją zakupujesz zawodnikowi w sklepiku nowe bajerki (klejnoty, które podnoszą statystyki, broń, czary) i ruszasz do ataku. Można oczywiście wybrać sobie postać, lecz należy mieć tu na uwadze nie tylko różne możliwości bohaterów, ale także fakt, że dwa razy pod rząd nie pogramy sobie tym samym ludzikiem. Bohaterowie odpoczywają i jeśli pokonamy nimi misję, są dostępni do ponownej zabawy dopiero po jakimś czasie. W ten sposób gramy różnymi postaciami, bo po prostu trzeba. Rzuceni do misji, stajemy twarzą w twarz z poziomami nieco mniejszymi niż w poprzedniej części, acz wciąż bardzo klimatycznymi i pomysłowymi. Wciąż jest to feudalna Japonia i wciąż wycinamy się z klasycznymi japońskimi demonami. Fajowo. Dodatkowo w budynkach, skałach i płotkach poukrywane są dusze oraz znajdźki... Wiem, wiem – odwlekam nieuniknione, ale nie bójmy się tego powiedzieć: żeby ugrać maksa punktów, trzeba zrównać scenografię z ziemią! Oczywiście nie wszystko da się rozwalić, ale z większością nie będzie problemu. Problem będzie za to z przeciwnikami. Tu się dzieje! Przemysł filmowy może z **Otogi 2** czerpać pełnymi garściami. Pół ludzie – pół nie wiadomo co, pająki, mnisi wyglądający jak z papieru...



A wszystko to z szalejącym wokół nich naszym ludzikiem, który po prostu rozwala kineskop od środka! Jeśli Otogi było efektowne, to druga część po prostu jara mózg niczym widok żeńskiej reprezentacji olimpijskiej NRD. Błyski, eksplozje, latające smoki z naszej magii, przewalające się gigantyczne obiekty wrogów. Podczas jednej z misji Ghule biorą się za animowanie wielkich posągów wojowników... Niesamowite przeżycie. W ogóle bieganie wśród monstrualnych brył na ekranie zawsze robiło wrażenie w grach. W ten sposób bawimy się w 27 misjach, przy czym misja raz ukończona daje się przejść powtórnie. Po pierwsze dlatego, że zawsze możemy zachcieć podbić wynik, a po wtóre – dodaje się tam nowy tryb, zabawkowy. Na przykład ładuje się kawałek terenu z unoszącymi się demonami, my zaś celnymi uderzeniami broni musimy walić nimi o trawę i całą wypalić. Widok odbijających się wokół masami demonów robi piorunujące wrażenie.

Zabawy w **Otogi 2: Immortal Warriors** starcza na około 20 godzin. Niestety są też wady, jak choćby koszmarna, nie zmieniona ani na jotę kamera. Jak można było w ogóle do tego dopuścić? Ona w ogóle nie pomaga w grze, ponieważ nie obraca się za postacią. Owszem, można ją centrować, ale w wirze walki po prostu nie ma na to czasu. Analogicznie autocelowanie, które momentami jawnie się gubi. Skaczące klatki animacji i dziwaczne menu (po każdej misji trzeba wejść w opcje i tam dopiero można zapisać grę). Nie mam pojęcia w jaki sposób autorzy doszli do wniosku, że nie trzeba w kwestii kamery i menu nic zmieniać, ale są to błędy tak podstawowe, że kończą mi się wytłumaczenia jak do tego mogło dojść. W ten sposób wiadomo już dlaczego opuściłem ocenę tej na pozór doskonałej i ładnej grze. Cóż – trudno. Aspirowała znacznie wyżej, ale i tak jest nieźle.

Grabarz ■ ■



Xbox — Total-mortal destrukcja! AAAAA!

- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** From Soft
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

8.3

Stylizowane na rzymskie czy egipskie poziomy potrafią rozbawić i są całkiem ładnie wykonane.

WORMS FORTS UNDER SIEGE

ŁOŚ NIE WIERZY, ŻE SIĘ NIM RZUCA Z WIEŻY

A ja nie wierzyłem, że nowa część Wormsów o podtytule Forts Under Siege przyciągnie mnie do konsoli tak, jak dawno temu zrobiła to pierwsza gra o robalach. I niestety, nie dane mi było się rozczarować. Co prawda wprowadzono konieczność budowy fortów i, co za tym idzie, trzeba zmienić strategię walki, ale mimo to już od pierwszego kontaktu z grą czuć, że ma się do czynienia z kolejnym odciętym od sławy kuponem.

Do tej pory każdy kolejny epizod sagi o walczących ze sobą robakach stawiał przed graczami jeden cel – wybić wszystkie wrogie jednostki pałętające się po polu bitwy. Komu się to udało, ten wygrywał. Tym razem jest to tylko jedna z możliwości zakończenia zwycięsko potyczki.

Wspomniałem przed chwilką o budowie fortów. Jest to absolutna nowość w serii i polega oczywiście na tym, że gracz stawia kolejne budynki i tworzy swoją małą twierdzę. Z początku dostępna jest główna kwatera, do której dobudowuje się kolejne kawałki, jak: wieże, szpitale czy laboratoria. Znaleźć je można oczywiście na planszy, w specjalnie oznaczonych skrzynkach. Celem gry jest zniszczenie fortu przeciwnika. Nie jest to łatwe, bo budynki mają bardzo dużo „zdrowia", ale patent jest taki, że wszystkie muszą być ze sobą połączone. W momencie stawiania jakiegoś budynku tworzy się między nim a inną budowlą mur. Wystarczy go zburzyć, by przerwać połączenie z resztą bazy i obserwować jak wali się wolnostojąca część twierdzy. Krótko mówiąc należy pamiętać o tym, że „kto zbuduje fort w linii prostej, ten fujara". Ważnym elementem zabawy jest stawianie budynków na polach oznaczonych gwiazdką. Są to specjalne punkty, które trzeba zdobywać, by móc wybudować poważniejsze budynki, jak wspomniane wcześniej szpitale czy laboratoria. Te pierwsze podnoszą robalom poziom energii, a zabitych członków drużyny ożywiają. Drugie pozwolą na użycie potężniejszych broni. Jest jeszcze jeden specjalny budynek, który musi zostać zniszczony w ciągu pięciu tur od momentu wybudowania go przez przeciwnika. W przeciwnym wypadku gra jest przegrana. Pomysł świeży i bardzo dobrze, że ktoś odważył się zmienić trochę tę serię, bo zaczynało się robić nudno. Niestety, a może stety, jeśli ktoś lubi, humor pozostał ten sam. Robale taszczą przy sobie tonę niedorzecznej broni, jak wyrzutnia lodówek czy szalona babcia. Szkoda tylko, że nie są już one żadnym zaskoczeniem dla gracza i mało kogo jeszcze śmieszą. Teksty, jakie robaczki rzucają są równie oklepane. Grafika w pełnym trójwymiarze jest bardzo podobna do tej z Worms 3D i wydaje się, że nikt za bardzo nad nią nie popracował, bo zdarza się, że złamią się tekstury, zgubi kamera itp. Przegląd pola też nie jest zbyt dobry i może minąć trochę czasu zanim gracze nauczą się sprawnie stawiać kolejne budynki, poruszać się po planszy i jeszcze strzelać. Na szczęście miejsca bitew są utrzymane w klimacie dawnych bojów i bardzo przyjemnie gra się w Egipcie, starożytnym Rzymie i równie ciekawych, ładnie wyglądających miejscach. Aha, oczywiście można samotnie rozegrać kampanię, ale Wormsy najlepiej się sprawdzają w grze z kumplem.

Reaktywacja udana, ale przydałaby się rewolucja...

Mielu ■ ■

PS2 i Xbox — Czy ktoś jeszcze kocha Wormsy?

- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** Team 17
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card, etc

6.8

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

KOMORNIK ZAJĄŁ MI LODÓWKĘ

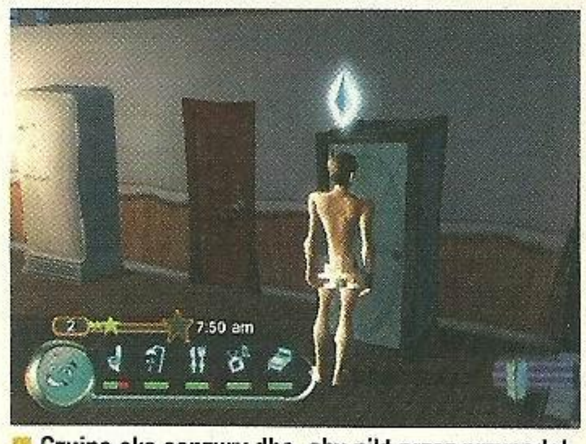
Seria The Sims wraz z nieprzebraną ilością dodatków to jeden z wielu fenomenów elektronicznej rozrywki, który ciężko wytłumaczyć tak na chłopski rozum. Bo niby jak wyjaśnić fakt, że nudne i monotonne w rzeczywistości obowiązki pokroju zmywania, sprzątania, czy gotowania tak chętnie wykonujemy na ekranie monitora? Powalającym sukcesem tych gier zdziwieni są niemal wszyscy działający w branży, natomiast firma Maxis nie ustaje w dostarczaniu kolejnych epizodów.

Wraz z **The Urbz** akcja rozgrywki przenosi się do centrum miasta, zaś głównym celem zabawy będzie budowanie reputacji stworzonego przez nas człowieczka i dbanie o jego dobre imię. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to anonimowy bohater prędko przemieni się w najpopularniejszego w okolicy typa, którego każdy będzie chciał znać, a ostatecznie też naśladować. Tylko od Was zależy, jakimi metodami posłużycie się przy budowaniu własnego imperium popularności.

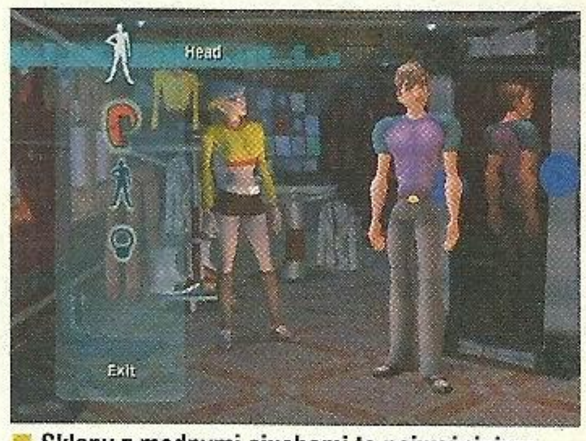
Na początku zabawy przywitał mnie tradycyjnie kreator postaci, tym razem jednak rozwinięty o pewien ciekawy patent. Oprócz wyboru płci, ustalenia kształtu sylwetki, gabarytów ciała i fryzury, miałem możliwość wybrania jednego z kilku stylów ubioru. W **The Urbz** zabawę można zacząć jako zakolczykowany punk, wyluzowany skejcik, przylizany pan w garniturze, obity cekinami i skórą metal, szalony dichoman i temu podobne. Zależnie od tego, na jakim stylu się oprzecie, gra rozpocznie się w innej części miasta. Deskorolkowiec zakręci się wokół spokojnego Kicktail Parku z ogromnym halfpipem na środku placu, a podziurawiony od kolczyków punk momentalnie spłynie do metra, aby w tamtejszych szaletach poznawać swoich ziomków. Proste.

W tej grze wszystko kręci się wokół popularności. Rozmawiając z kręcącymi się po okolicy ludzikami, żartując z nimi, popisując się jakimiś widowiskowymi, najlepiej ryzykownymi zagraniami i robiąc im najprzeróżniejsze przysługi spowodujecie, że wskaźnik „rozpoznawalności" będzie rósł. A z napotkanymi urbzami da się naprawdę ciekawie eksperymentować. Miałem sporo zabawy, gdy dwie pocałowane przeze mnie kobiety wdały się w wojnę, podczas której doszło do rękoczynów, wyzwisk i psikania gazem łzawiącym. W przypływie radości sprzedałem pocałunek kręcącemu się po okolicy kelnerowi, a ten z miejsca strasznie mnie polubił. Jednak takie rozdawanie buziaków i popisywanie się dowcipem nie zawsze przechodziło, w wyniku czego mój pasek popularności raz eksplodował ku górze, a innym razem spadał poniżej dna. Wystarczająco wysoki poziom szacunku powodował, że jak grzyby po deszczu na ulicach zaczęły pojawiać się plakaty z moją podobizną (jeśli macie kamerkę EyeToy, to już wiecie, kto będzie na tych posterach), natomiast rozochocone urbzy zaczynają z czasem ubierać się dokładnie tak, jak sterowana przez nas postać. Wraz z lansowaniem swojej osoby otworzą się nowe dzielnice, a tam jeszcze więcej pola do popisu. Istnieje także możliwość zjednywania sobie zaprzyjaźnionych istotek, a w rezultacie – sterowanie nimi! I oto w tej grze chodzi – budowanie własnej marki i przejmowanie kolejnych jednostek.

Oczywiście Maxis przygotowało ogromną listę zadań do wykonania, a za każdy poprawnie wypełniony obowiązek nasz urb łyka nowe, przydatne w nawiązywaniu znajomości



Czujne oko cenzury dba, aby nikt przez przypadek nie zobaczył słonia.



Sklepy z modnymi ciuchami to najważniejsza instytucja tej gry. Drugą jest dom. Tam się je.

Pracując jako tancerz, należy kontrolować poziom higieny, aby Urb nie zaczął odstraszać widzów.

zachowania. Oczywiście nie należy zapominać o zaspokajaniu podstawowych potrzeb urba, jak głód, sen, relaks, higiena, czy zasób portfela. Aby mieć kasę, zaciągnąłem się do pracy jako skater. Śmigając po olbrzymiej półrurce przysparzałem sobie fanów i pieniędzy. Musiałem stale pamiętać o czynszu, dlatego sił próbowałem jeszcze jako artysta, sprzedawca, producent pierścionków, barman i kucharz. Pracuje się bardzo prosto – wystarczy coraz szybciej wklepywać wyświetlone na ekranie kombinacje przycisków. Zawsze też można podjąć się pracy na wyższym stanowisku, za wyższe pieniądze, ale do tego potrzeba wyższych umiejętności, które zdobywa się dzięki ostrym treningom na domowym sprzęcie. Dom w ogóle można dekorować i ulepszać o nieziemskie bajery, ale w momencie, gdy skończy się kasa na czynsz, bezwzględny komornik zabierze wszystko – nawet miskę dla psa! A to łotr!

Niestety, pomimo tego, że bardzo lubię **The Urbz**, w grze nie potrafiłem opędzić się od długich loadingów i strasznie chrupiącej animacji. Konsola non stop doładowuje dane z płyty, przez co musiałem liczyć się z kilkusekundowymi przestojami. Poza tym, nie każdy musi lubić Simsy. Jeśli nie wstrzelicie się w tę grę na początku – potem na pewno nie będzie lepiej.

No cóż, pomimo tego, że lubię poświęcać czas wirtualnym istotkom, chyba bardziej podoba mi się dynamiczna wizja dbania o Carla Johnsona i jego wirtualne mięśnie.

Matt ■ ■

PS2, Xbox, GCN — Przyjemna zabawka na kilkadziesiąt minut dziennie

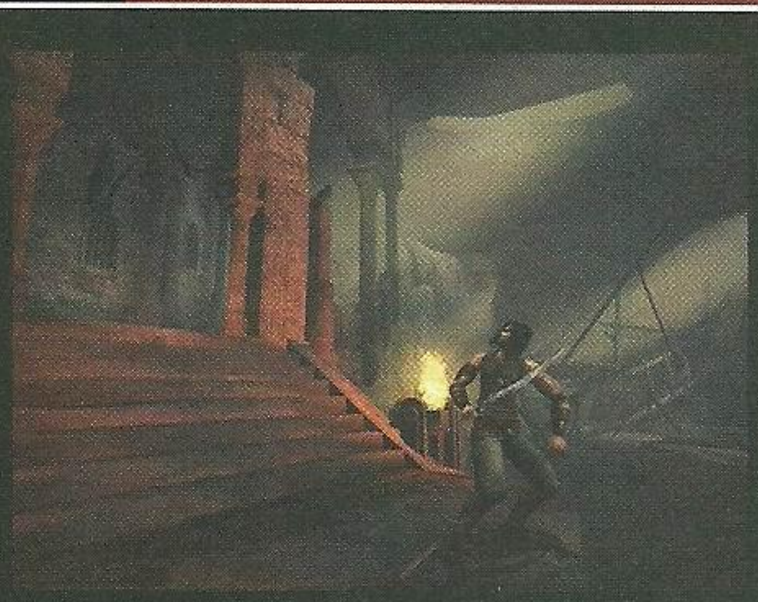
- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Maxis
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

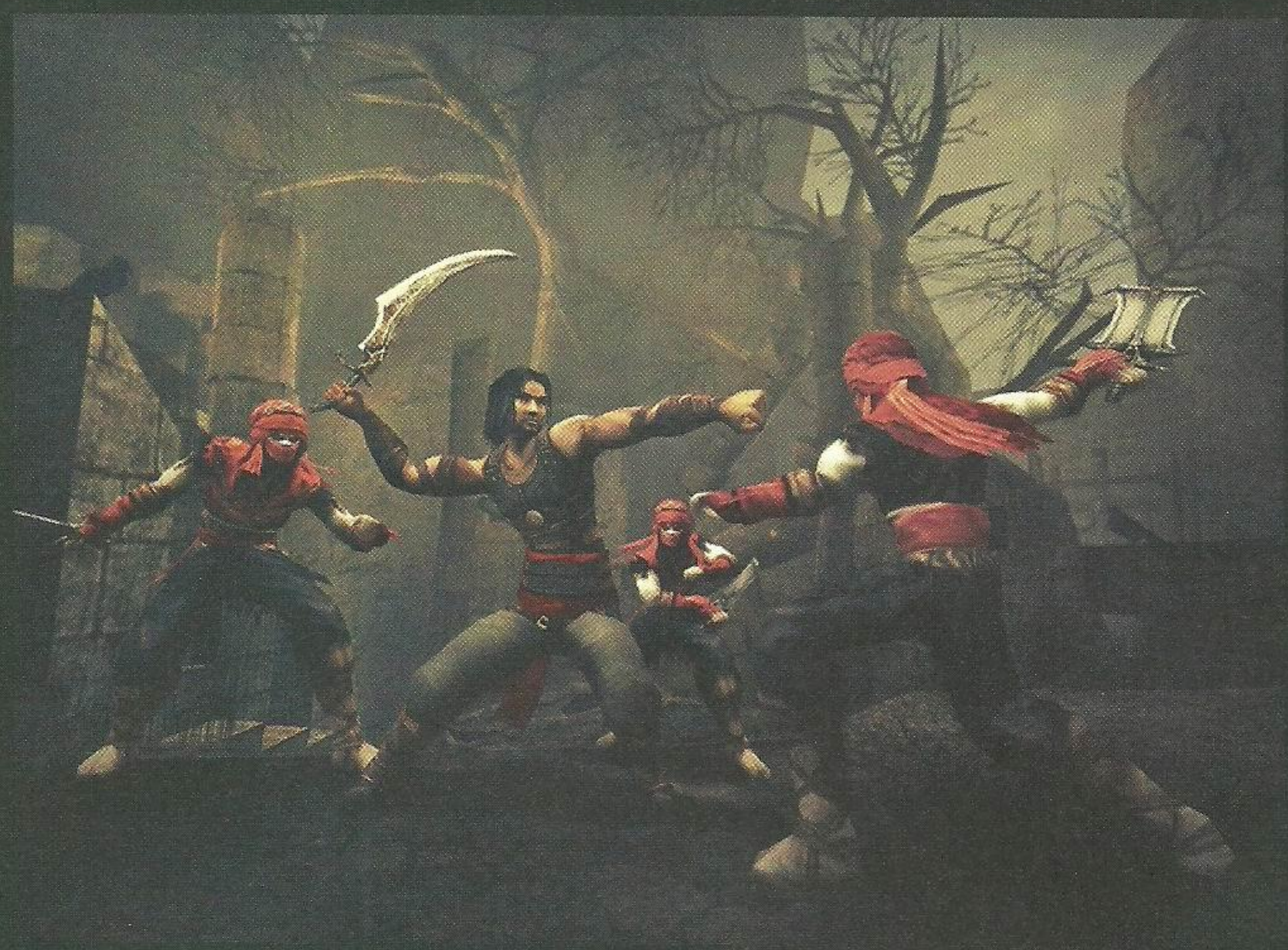
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card, EyeToy, etc.

6.9

- **Dobre:** Świetny klimat i historia, twardy madafaka Książę, spoko zagadki akrobatyczne i rewelacyjna sieka.
- **Złe:** Mimo wszystko jednak liniowość oraz frustracja, bo są tu naprawdę trudne momenty, a save pointów czasami brak.
- **Brzydkie:** A także paskudne, obrzydliwe, szpetne i szkaradne pasuje do jakiejś innej gry. Midasów zapewne.



Warrior Within naprawdę każe nam płacić za grzechy Księcia – potem i złością, gdy po raz kolejny walczymy z bandą przeciwników mając na pasku życia pół milimetra i ostatni slot z Piaskiem Czasu do wykorzystania.



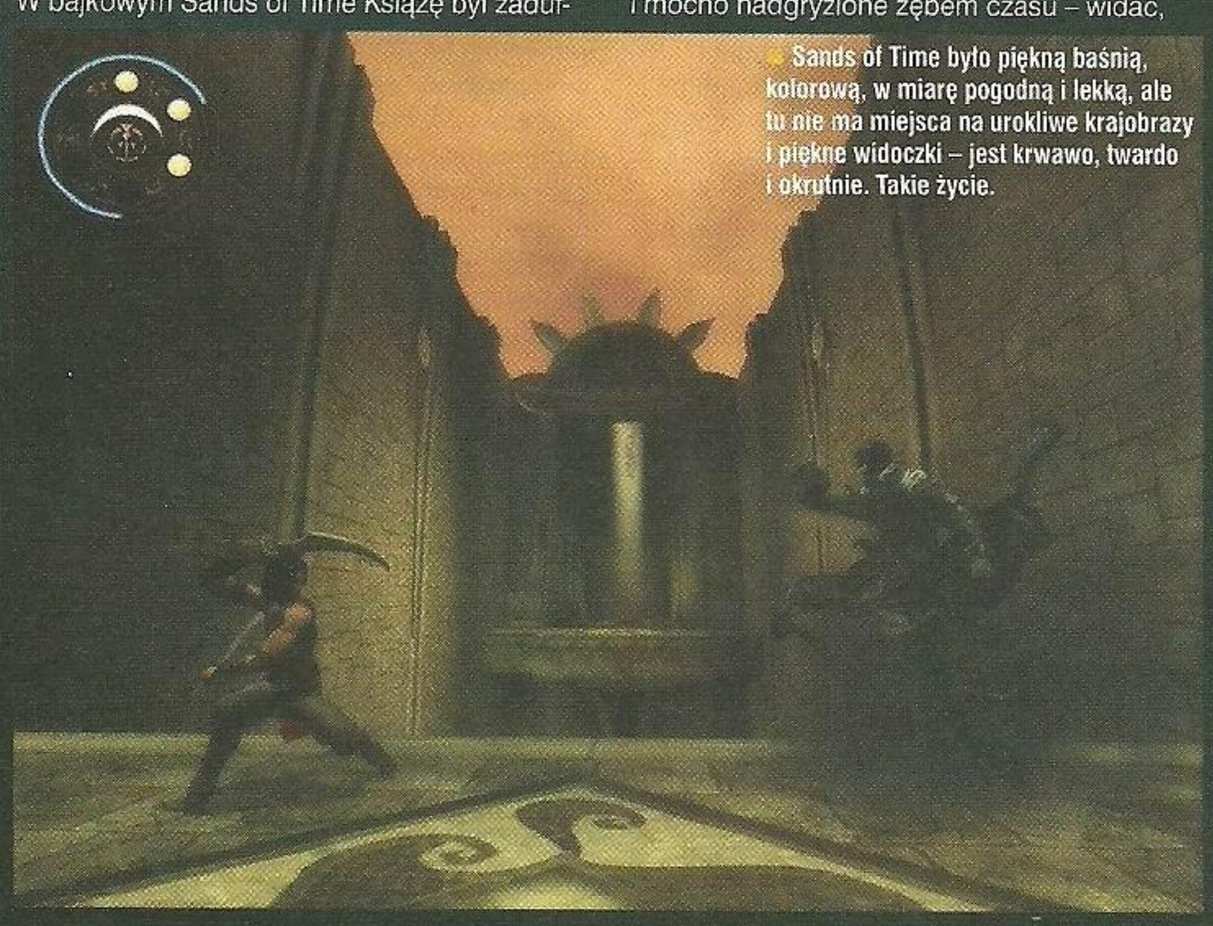
PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

ZA BŁĘDY MŁODOŚCI TRZEBA PŁACIĆ. KRWIĄ

Jedna z najprostszych życiowych prawd spadła na Księcia Persji jak tona cegieł, gdy przekonał się, że nie udało mu się tak zupełnie bezkarnie odwrócić tego wszystkiego, co sprowokował uwalniając Piaski Czasu. Nie ma tak lekko – nie dość, że traumatyczne przeżycia związane z odwracaniem biegu czasu zmieniły niesfornego młodzieńca w mężczyznę, to na dokładkę okazuje się, że pisana jest mu śmierć z macek ścigającego go Dahaki. Nieunikniona. Dahaka jest bowiem niezniszczalnym demonem, który dopadnie każdego, kto będzie próbował zabaw z Czasem. Plan Księcia jest w tym momencie prosty – sprawić, by Piaski Czasu nigdy nie powstały, a tym samym spowodować, że Dahaka nie będzie miał do niego żadnych resentymentów. Ale to zadanie karkołomne i na dokładkę wymagające udania się na Wyspę Czasu, gdzie rezyduje okrutna Cesarzowa Czasu... Książę ma naprawdę przerąbane na całej linii.

(nie)Oczekiwana zmiana nastroju

W bajkowym Sands of Time Książę był zadufkiem, lekkomyślnym chłopaczkiem, któremu niemal cudem udało się naprawić to, co tak niewyobrażalnie schrzanił. Koniec z tym! W PoP: Warrior Within nie ma miejsca na bajkowy klimacik i lekkomyślne postępki. Misja Księcia jest trudna i wymaga upuszczenia hektolitrów krwi. Nie znajdzie się w niej również miejsce na leciutkie żarciki, a zmiana wyglądu całego otoczenia jest bardzo sugestywna i wcale nie nastraja pozytywnie. Podoba mi się i nie podoba jednocześnie ta zmiana klimatu gry. Z jednej strony zabawa jest przez to mniej pozytywna i bardziej przygnębiająca, a z drugiej o wiele bardziej serio. Być może właśnie dlatego na początku gry ciężko było mi się przestawić – całkiem żywe we wspomnieniach są jeszcze poprzednie przygody Księcia, a tu nawet menu i ekran startowy pokazują, że lekko nie będzie. Jest szaro, smutno, wszystko gnije i rozpada się. Mury gigantycznego zamczyska na Wyspie Czasu są pokruszone i mocno nadgryzione zębem czasu – widać, że świetność fortecy już dawno przeminęła. Będziemy mieli jednak szansę sprawdzić, jak wyglądała w pełni chwały, gdyż peregrynacja po Wyspie Czasu nie ograniczy się tylko do teraźniejszości – Książe zapuści się także w odległą przeszłość.



Sands of Time było piękną baśnią, kolorową, w miarę pogodną i lekką, ale tu nie ma miejsca na urokliwe krajobrazy i piękne widoczki – jest krwawo, twardo i okrutnie. Takie życie.

Więcej seksu i krwi

Nieuniknione? Najwyraźniej tak – moimi ulubionymi przygodówkami jest ICO i Sands of Time i obie nie sprzedały się tak dobrze, jak na to zasługiwały. W obu nie było zbyt dużo ani jednego, ani drugiego, był za to niezwykły bajkowy klimat. Za to w PoP: Warrior Within i krwi i seksu jest o wiele, wiele więcej. I jedno i drugie pojawia się masowo już podczas kilku pierwszych minut spędzonych z grą. Najpierw przez dłuższą chwilę można obserwować krągłe, nagie pośladki prawdziwej mistrzyni sado-maso Shahdee (ten strój!). A potem zaczyna się rzeźnia. I choć przeciwnikami w większości są również piaskowe demony (a przynajmniej na to wychodzi, bo zostawiają po sobie piasek), to tym razem mają w sobie całkiem spore ilości hemoglobiny, więc śliczny odcień karmazynu często zagości na ekranie telewizora. Nie chcę tu marudzić popierdując z cicha jak jakiś dziadyga prawiący swe prawdy moralne, ale po prostu podobało mi się to, że Sands of Time było świetną grą obchodząc się bez takich chwytów. Ale Warrior Within też mi się podoba i też jest świetną grą. Lepszą czy gorszą od poprzedniczki? Ciężko doprawdy stwierdzić – w zasadzie gry te są bardzo do siebie podobne, ale dzieli je tak gigantyczna różnica klimatu, że właśnie upodobanie mroku będzie czynnikiem decydującym.

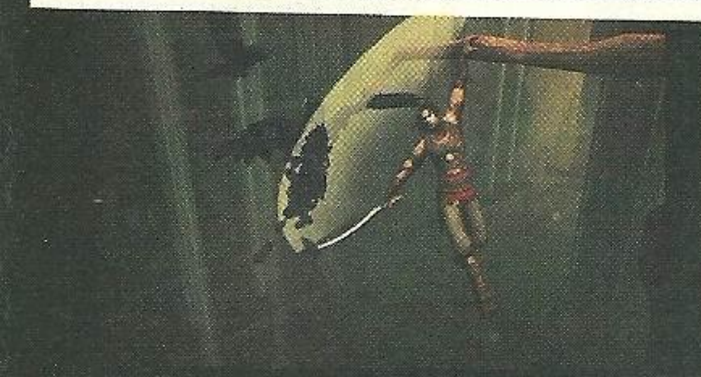
Fajnie, że są też nagrody – a to w postaci poukrywanych w skrzyniach artów, a to ukrytych pomieszczeń gdzie można zgarnąć dopalenie paska życia lub dodatkowy slot na Piasek.

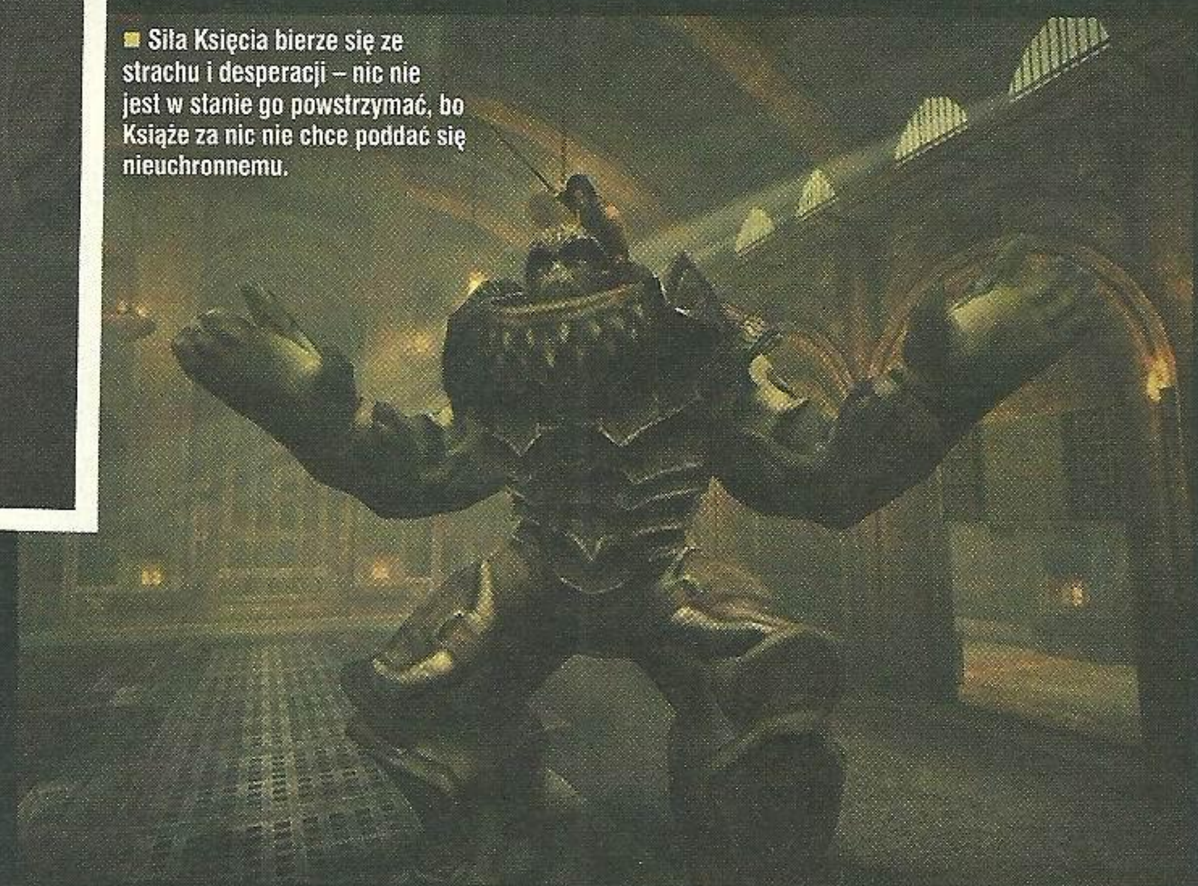
Dramatis personae

Pod względem galerii postaci Warrior Within bije poprzedniczkę na głowę. Zarówno Książe, o którym wiecie już sporo, jest bardziej wiarygodną postacią, jak i jego adwersarze są przedstawieni w sposób zdecydowanie mniej papierowy niż w bajkowej części pierwszej. A ja właśnie dzięki temu zacząłem przekonywać się do najnowszego dzieła Ubisoft Montreal. Księcia polubiłem szybko – podczas pierwszego starcia z Shahdee raniony w twarz rzuca się do walki z wściekłością wykrzykując „You Bitch!". Negatywne emocje robią swoje. A Shahdee to rzeczywiście suka i naprawdę twarda przeciwniczka. Za to napotkana później Kaileena przynajmniej na pierwszy rzut oka przypomina Farah z Sands of Time, a Cesarzowa również nie do końca jest taka, jak się wydaje. Jak widać oprócz Księcia są tu niemal same laski. Jest też oczywiście Dahaka, ale z nim się raczej nie da konwersować, oraz kilku innych męskich lub bliżej niesprecyzowanych przeciwników, którzy grają rolę minibossów. Standardowo niejednorazowych, żeby nie było wątpliwości.

Let's fight!

Największą zmianą w porównaniu do poprzedniej części jest to, że przeciwników nie trzeba dobijać sztyletem, żeby wyssać z nich Piasek. Tym razem wystarczy kilka skutecznych cięć, aby zobaczyć jak przeciwnicy efektownie rozpadają się pod ciosami miecza, topora lub maczugi. Książe nie stracił umiejętności posługiwania się dwoma broniami, a na dokładkę w każdym momencie może podnieść z ziemi upuszczony przez wroga oręż i wykorzystać go przeciw jego koleżkom, czego w Sands





■ Siła Księcia bierze się ze strachu i desperacji – nic nie jest w stanie go powstrzymać, bo Książe za nic nie chce poddać się nieuchronnemu.

of Time nie potrafił. Ba!, może nawet wyrwać broń z rąk osłabionego przeciwnika i błyskawicznie zakończyć jego marne życie tym samym ostrzem. Wrogowie rzadko atakują samotnie i najczęściej chadzają kilkuosobowymi bandami. No i występują w kilku ciekawych wariacjach. Standardowo to jacyś piraci i opryszki, ale oni starczają zazwyczaj tylko na rozgrzewkę. Wkurzające są laski ninja w czerwonych strojach przywodzących na myśl Taki z Soul Calibura – strasznie ruchliwe bestyjki, a na dokładkę mają skłonności wampiryczne. Niezły jest też Cień, ale łatwo go załatwić, choć ten z uporem maniaka twierdzi, że Cienia zabić się nie da. Taaa, jeden rzut toporkiem i jest po sprawie. Właśnie – drugą bronią można rzucać i jest to naprawdę przydatne. Szczególnie na te czerwone suki oraz wybuchające wargopodobne stwory łażące po ścianach. Wybuchacze są naprawdę wkurzający – po kilku ranach zaczynają płonąć i w ostatnim odruchu kamikadze starają zbliżyć się do księcia, aby eksplodować mu prosto w twarz. Największy kaliber w Warrior Within mają Brutale – przy tych okutych w ciężką zbroję gigantach Książe jest naprawdę malutki. Na szczęście te wielkie głąby zapominają o założeniu pancerza na łydki, więc trzeba ich zajść od tyłu i bezlitośnie ciąć po achillesach, aż przyklękną. Wtedy szybki skok na plecy i ładowanie ile wlezie, ale z rozwagą – trzeba uważać, bo Brute potrafi złapać Księcia i cisnąć nim o ścianę lub podłogę.

Jak widać przeciwnicy są bardziej zróżnicowani niż w Sands of Time, a sama walka daje niesamowicie dużo radochy z patrzenia i kontrolowania tego, jak Książe wiruje wokół wrogów dosłownie siekając ich czasami na plasterki – tu odpadnie łeb, tam koleżka rozpadnie się na dwie połówki... W zależności od kaprysu w pionie lub w poziomie.

Hasanie po ścianach

Jak zawsze trzeba uważać na pułapki – te wszystkie wirujące ostrza, kamienne bloki wysuwające się ze ścian, stalowe kolce w podłodze itp. potrafią dosłownie zależć Księciu za skórę. Oczywiście należy też przestawiać dźwigienki, wajchy i szukać drogi w tym labiryncie pułapek i komnat. I choć czasami wydaje się, że drogi nie ma, to ona gdzieś się tam kryje – trzeba tylko pamiętać, że Książe ma naprawdę szeroki asortyment rozmaitych sztuczek na każdą niemal okazję. Ale w Sands of Time były wizje, które pomagały zorientować się, gdzie szukać drogi, a w Warrior Within ich nie ma. I tu dochodzimy do sedna sprawy – Sands of Time było dość łatwą grą. Zdarzyło się kilka trudnych walk i momentów, gdzie można się było zaciąć, ale w Warrior Within wyczerpujące walki zdarzają się naprawdę często, a niektóre kombinacje pułapek są trudne jak cholera. Na szczęście czasami można spróbować innej drogi – omijać walki, albo pobiec napić się wody i powrócić ze świeżym zapasem sił. Jednak nie zawsze się da, bo część poziomów jest tak skonstruowana, że droga prowadzi w jedną tylko stronę, a powrót jest niemożliwy. No i save pointy czasami są naprawdę daleko od siebie. Ale w sumie bardziej mnie to motywowało niż zniechęcało, a gdy poznamy już wszystkie, wcale nie małe, możliwości Księcia to wyszukiwanie drogi, szlachtowanie przeciwników i omijanie pułapek przychodzi z większą łatwością. Choć pośpiech jest tu zdecydowanie złym doradcą.

Pretty boy

Koniec z piękną twarzyczką Księcia – blizna po starciu z Shahdee nie dodaje mu uroku, choć dobrze pasuje do twardziela, jakim się stał. Za to grafika jest jeszcze ładniejsza niż w Sands of Time. I naprawdę nie wiem, jak oni to zrobili, bo już tamta gra była prawdziwym popisem grafików. Świetne są tekstury, świetne projekty poziomów, rewelacyjnie wymodelowano i zanimowano przeciwników, którzy wyglądają o wiele mniej kanciasto niż wcześniej. A cała orgia rozmaitych filtrów, zwolnień i innych sztuczek sprawia, że Warrior Within jest najładniejszą w tym momencie przygodówką tpp na PlayStation 2 i jedną z najbardziej wypasionych gier na konsole w ogóle. Zaś animacja Księcia to po prostu poezja w ruchu.

YOU'RE NO MATCH FOR PRINCE!

Książe został niesamowicie dopakowany specjalnymi zdolnościami, a sposób w jaki pokonacie przeciwnika zależy od Waszej fantazji i zdolności manualnych lub od stylu walki przeciwnika. Nie każdego można pokonać tym samym prostym kombosem, który działa na zwykłego opryszka z okrętu. Można walczyć jedną lub dwoma broniami, rzucać toporkami i mieczami, odbijać się od ścian, kręcić wokół kolumn, zabierać broń, rzucać przeciwnikami, dobijać, zasłaniać się nimi, ścinać im głowy, a wszystko to przy odrobinie wprawy przypomina akrobatyczny taniec z szablami. Dodatkowo magia Piasków Czasu stała się nieco bardziej ofensywna i przydaje się nie tylko do cofania lub zwalniania czasu, ale także do radzenia sobie z większymi grupkami wrogów.

I'm Prince of Persia!

Muzyka również odzwierciedla zmianę klimatu – jest o wiele cięższa, ostrzejsza i bardziej niepokojąca – przygrywa nam bowiem grupa Godsmack. Książe zaś stał się niebywale gadatliwy i podczas walk cały czas dogaduje przeciwnikom. Ci zresztą też mają coś do powiedzenia, więc konwersacja podczas walk leci na całego. Reszta odgłosów – szczęk broni, dźwięki towarzyszące używaniu Piasku, jęki i rzężenie pokonanych oraz cały ambient wypada równie dobrze.

Zachwycony

Po przyzwyczajeniu się do klimatu nie potrafiłem oderwać się od gry na dłużej niż kilka minut. Nawet teraz intensywnie myślę o powrocie na Wyspę Czasu i spróbowaniu jeszcze raz. Bo nawet pomimo tego, że teoretycznie Warrior Within jest grą klasycznie jednorazową mam ochotę ponownie przeżyć tę przygodę. Świetnie opowiedzianą, krwistą, pięknie przedstawioną i bardzo dynamiczną. Tych kilkanaście godzin naprawdę warto poświęcić. Jedynym problemem w przypadku tej gry jest to, że stosunkowo niewiele jest tu nowości w porównaniu do Sands of Time – sam schemat nie uległ zmianie. Walk jest wprawdzie więcej i są trudniejsze, ale zagadki mimo pewnych zmian w zasadzie nie ewoluowały. Z drugiej strony patrząc, w tym gatunku wszystko i tak zawsze polega na odnalezieniu drogi i pokonaniu przeciwników, więc czepiam się trochę na siłę, bo żadna z przygodówek tpp ostatnich lat nie dorasta przygodom Księcia do pięt.

Marcellus ■ ■

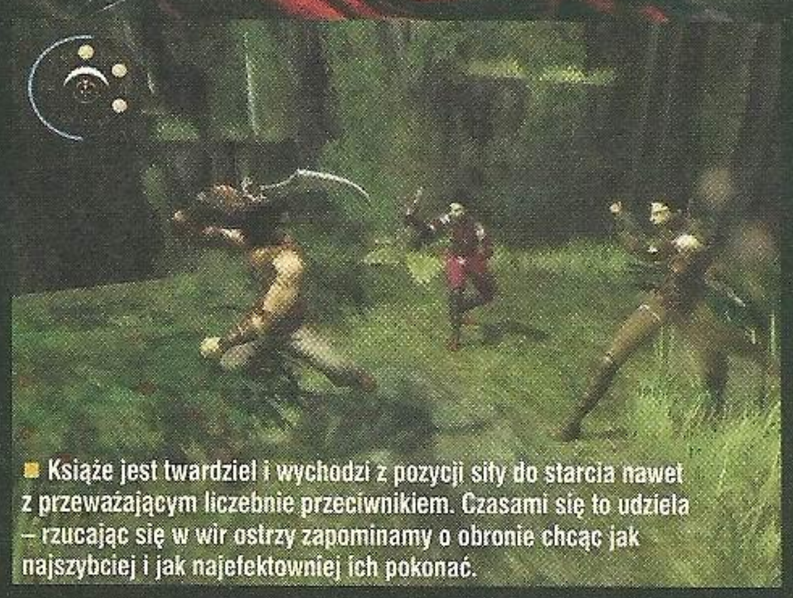
PlayStation 2 — Mroczniejszy i bardziej drapieżny, ale tak samo rządzący.

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Ubi Montreal
- **Liczba graczy:** 1

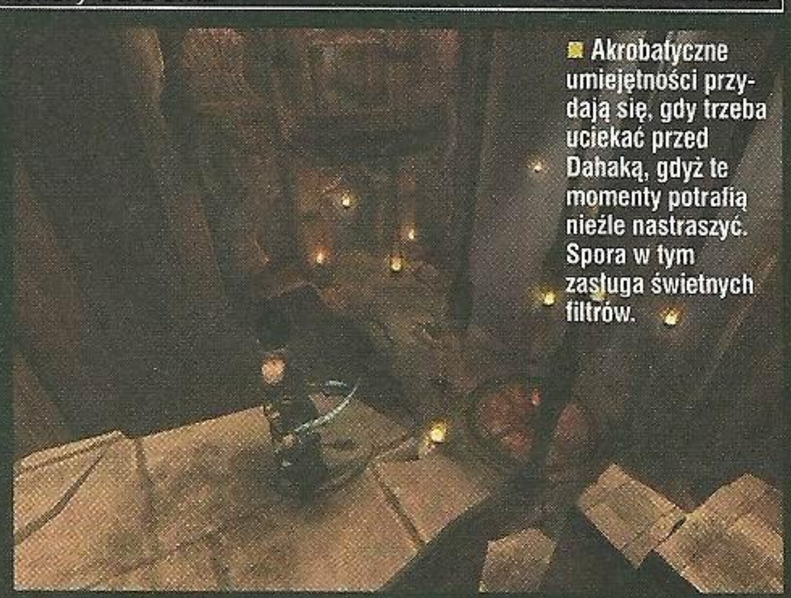
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

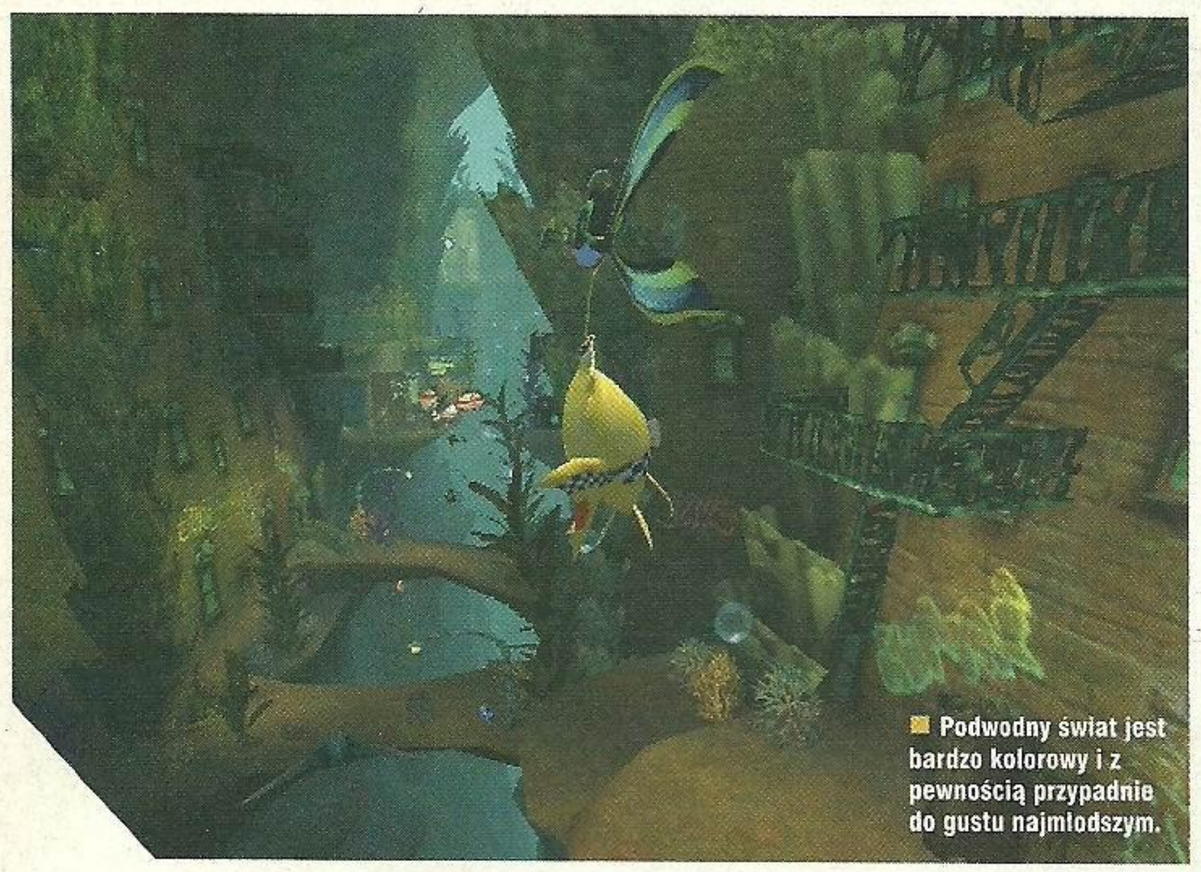
9.1



■ Książe jest twardziel i wychodzi z pozycji siły do starcia nawet z przeważającym liczebnie przeciwnikiem. Czasami się to udziela – rzucając się w wir ostrzy zapominamy o obronie chcąc jak najszybciej i jak najefektowniej ich pokonać.



■ Akrobatyczne umiejętności przydają się, gdy trzeba uciekać przed Dahaką, gdyż te momenty potrafią nieźle nastraszyć. Spora w tym zasługa świetnych filtrów.



Podwodny świat jest bardzo kolorowy i z pewnością przypadnie do gustu najmłodszym.

SHARK TALE

KTO MÓWIŁ, ŻE RYBY NIE MAJĄ GŁOSU?

Bohaterem gry jest Oscar. Nie, nie nasz redakcyjny kolega, a mieszkaniec podwodnego miasta zwanego Reef City. Oscar jest rybą. Taką małą, żółtą, bezbronną rybcią, ale nie wiem dokładnie jaką, bo słabo znam się na tych przemiłych zwierzaczkach. Być może znajdziecie coś na ten temat w filmie, który jest wyświetlany w polskich kinach pod nazwą *Rybki z ferajny*, ale pewnie i tak się nie dowiem, bo oglądać tego cuda kinematografii nie zamierzam. A powody są dwa.

Pierwszy jest dość banalny. Znam już fabułę filmu dzięki chłopakom z Egde of Reality. I nie należy ona do gatunku specjalnie wciągających. No ale czego wymagać od takiej produkcji? **Shark Tale** jest pozycją skierowaną do młodszych graczy, a przynajmniej do tej większości z nich, która nie interesuje się samurajami i całą resztą kultury japońskiej, wraz z hektolitrami krwi i glutów wylewających się z przeciętych na pół, trójgłowych, rzygających ogniem demonów, gwałcących... (cut, cut, to gra dla dzieci – gsh). Nie zamierzam zdradzać zawiłości scenariusza, bo znając popularność, jaką cieszą się w naszym kraju tego typu filmy z pewnością znalazłby się ktoś, komu nawet najmniejszy spoiler zepsułby zabawę. Wystarczy, że dowiecie się, że Oscar jest rybim magnesem przyciągającym kłopoty. Rybi magnes, haha, ale mi się dowcip udał.

Zabawę rozpoczyna sceną ucieczki bohatera przed wielkim, złym rekinem. Osoba po suchej stronie batyskafu przejmuje kontrolę nad rybką i musi we właściwym tempie wychylić gałkę w odpowiednim kierunku. I tak koło dwóch minut, przy czym już po pierwszej chciało mi się spać. Może dlatego, że to tylko sen Oscara? Po zaliczeniu pierwszej misji przychodzi czas na kolejną, równie trudną, co poprzednia, w której trzeba zbierać wyrzucane z okna przedmioty, a raczej opływać je dookoła. Po niej gracz zabierze się za następną, jeszcze jedną i tak do końca. **Shark Tale** to najprościej mówiąc zbiór minigier, przy czym starsi konsolowcy nie zabawią przy nich zbyt długo. Co innego młodsi gracze. Oni pokochają niezbyt wyśrubowany poziom trudności i z radością spędzą czas przy rybiej odmianie Dance Dance Revolution, zabawie w chowanie się za beczkami przed rekinami strażnikami czy prostych wyścigach.

Dubbing zasługuje na uznanie, ale w tym przypadku to nic dziwnego. W końcu głos podkładają takie tuzy hollywoodzkiego kina, jak Will Smith, Angelina Jolie czy Robert de Niro. Gra na licencji filmu animowanego z definicji powinna równać się bardzo dobremu udźwiękowieniu i tylko boli brak możliwości odpalenia napisów w języku polskim, przez co maluchy stracą część radości z gry.

Świetnie wypada też muzyka. Co powiecie na czarne jigga rytmy, zaczynając od MC Hammera i nieśmiertelnego "Can't touch this", a kończąc na takich sławach jak Outkast i Sean Paul? Pod tym względem nie mam nic do zarzucenia.

Graficznie jest w porządku, ale bez superhiperefektów czy przepięknych tekstur. Ważne, że podwodny świat jest bardzo kolorowy i żywy, a ładnie animowane postacie wyglądają tak, jak ich filmowe odpowiedniki. Świetnie wygląda twarz Oskara-Willa.

Shark Tale to gra dla dzieci i starszym graczom radziłbym się nie sugerować oceną końcową. Masa prostych mini gier przyciągnie najmłodszych i pozwoli im bezstresowo się pobawić, a o to przecież chodzi.

Została jeszcze jedna rzecz. Nie lubię tej całej animowanej bandy, a zwłaszcza Shreka.

Mielu ■ ■

Dance Dance Rybka Revolution. Oscar tańczy wraz z przyjaciółmi... Yyyuck...

Zły rybi sen - paszcza rekina zbliża się coraz prędzej. Trzeba uciekać!

PS2, Xbox, GCN — Idealna dla dzieci i ryb.

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Edge of Reality
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc

6.8

Potrzebujemy więcej takich shooterów. Zdecydowanie więcej.

NEO CONTRA

PODOBNO SĄ JUŻ NA ŚWIECIE DZIECI, KTÓRE PRZEŻYJĄ 150 LAT!

Rozglądajcie się więc uważnie i z zazdrością. Naukowcy twierdzą, że niektóre z żyjących aktualnie dzieci dożyją już, dzięki medycynie, wyżej wzmiankowanego wieku. No nieźle. Żadne z nich nie będzie jednak pamiętać debiutu gry Contra, który miał miejsce w 1987 roku i przyniósł ze sobą nie tylko wiele radości, ale i wskazał drogę rozwoju wielu strzelankom całego świata. Contra, to gra, przy której się wychowałem. Zwykle jednak, niestety, obserwując przez ramię mistrzów automatów, którzy wycinali przeciwników jak dzicy. Jak dziś pamiętam wczasy nad morzem, które spędziłem praktycznie w salonie przy tej grze właśnie. Cóż... dziś sam jestem dziadkiem... Tfu! Figa! Dziś mamy nową wersję gry, która – nad czym ubolewam – jest przede wszystkim krótka. Jej największą zaletą byłoby więc umieszczenie jej od razu w wypożyczalni, albo dodanie do jakiegoś pisma, ponieważ zabawę da się skończyć w niecałe dwie godziny. Oczywiście, gdyby jeszcze pokombinować, popróbować uzyskać wyższe noty, poodkrywać dodatki – zejdzie się więcej. Można wreszcie porozumieć się z kolegą i zasiąść razem do trybu cooperative, co także pozwala poszaleć na maksa. Tym bardziej, że **Neo Contra** nie jest grą trudną. Rzut izometryczny wcale nie przeszkadza, choć oczywiście w kwestii zadawania obrażeń powrócono do starych tradycji: jedno trafienie zabija bohatera. Trzeba więc lawirować między pociskami i siec na prawo i lewo. Jeśli chodzi o projekty poziomów – wygląda na to, że Konami zrobiło sobie z tej gry wprawkę. Są dość przewidywalne i bez większych innowacji. No, może poza momentem, który muszę opowiedzieć. W trakcie przechodzenia przyzwyczajamy się, że jest to strzelanka potraktowana z przymrużeniem oka. Rozpoznacie sceny z *Matrixa*, *Siedmiu Samurajów*, Metal Gear Solid, czy Panzer Dragoon. Będzie tego trochę. Gra więc jest poważna, ale ma ciekawe odwołania. No i oto, w pewnym momencie gry, zaczyna się poziom. Mój ludzik dziko przebiera nogami, ale widzę go tylko do kolan. Kamera opada i co się okazuje? Moja dzielna postać biegnie na... wirniku lecącego helikoptera! Skądś tam nadlatują gigantyczne... osy! I walczę! Potem baza, której kapitanem okazuje się... bulterier w pruskim hełmie! Aaa! O co tu chodziło?! Postmodernizm? Mam poważne podejrzenia, że można było nieco lepiej to wszystko zorganizować. Koniec końców – **Neo Contra** pozostawia dobre wrażenie, dopóki nie pomyślimy o cenie. Dwie stówy za tytuł, który odkrywamy przez kilka godzin (w tym kończymy w niecałe dwie), to stanowczo za dużo. Tym niemniej ja na przykład czekałem na tego typu produkt od dawna. Jest ich zbyt mało na rynku. Uwielbiam się w nie bawić, zwłaszcza ze znajomymi.

W **Neo Contra** brak mi jeszcze możliwości zbierania ulepszeń do broni na poziomach. Wprawdzie przed grą można dobrać jeden z trzech zestawów broni (np. shotgun, ognista kula i naprowadzający się piorun), a z tym zestawem przejdziemy wszystkie poziomy. Wolę opcje, w której zbiera się karabiny, albo ulepszenia do nich. No cóż – jak mówię. Wprawka. Czekam na dużą grę!

Grabarz ■ ■

PlayStation 2 — Fajna gra, ale bardzo krótka.

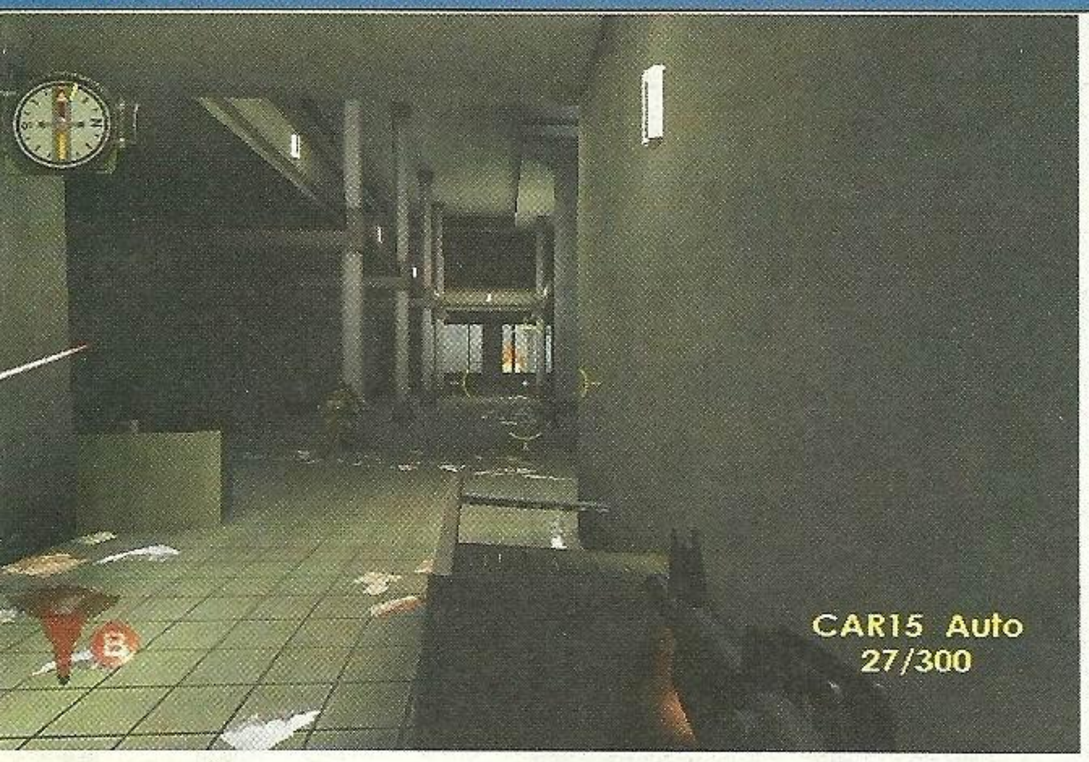
- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

6.0

- **Dobre:** Fajny tryb dla kilku(nastu) graczy, ciekawe misje i dość wysoki poziom trudności. Fachowy klimat.
- **Złe:** Niewiele aren do rozgrywki wieloosobowej.
- **Brzydkie:** : Animacja postaci i przeskakiwanie ich z pozy do pozy.



MULTIPLAYER PONAD WSZYSTKO?

Co zabawne, autor projektów poziomów, Josh Tyrell, zgodził się pracować nad Men of Valor tylko pod warunkiem, że odpowiednio rozbudowany zostanie tryb zabawy dla kilku graczy. Jako miłośnik Quake uważa on, że – owszem – można robić poziomy dla jednego gracza, ale to tak naprawdę pikuś przy zabawie, jaką się odczuwa projektując areny do walki przez sieć. I tu jest pies pogrzebany. Dżungle, miasta, a nawet znakomicie zrealizowane wnętrze ambasady – wszystko to znajdziemy w Men of Valor. Szkoda tylko, że wersja gry na Xboxa ma znacznie mniej aren do walki, niż wersja PC, ale jest za to split-screen...

MEN OF VALOR

JAK PRZEWIDUJĄ ŚMIALI NAUKOWCY, JUŻ WKRÓTCE NIE BĘDZIE NA ZIEMI MĘŻCZYZN

Już teraz rodzi się ich coraz mniej, a z czasem ma ich nie być prawie wcale. Bo i po co komu ich tak wielu, skoro i tak nie mają tendencji do bycia wiernym jednym partnerkom. Tak przynajmniej tłumaczą to naukowcy. Za parę (set? tysięcy?) lat zatem będzie się patrzyło z łezką w oku na takie gry, jak **Men of Valor**, w których liczni mężczyźni udawali się na wojnę i tam trzebili nawzajem swoje szeregi. Ot, swawolne marnowanie cennych mężczyzn. Akcja gry **Men of Valor** przenosi nas bowiem w czasy, w których w Polsce mylono często sklepy mięsne z szatniami (wyglądały tak samo), a w dalekim Wietnamie toczyła się wojna o pokój (jak zwykle). Z racji podejmowanego tematu, bardziej interesuje nas Wietnam. Tym bardziej, że niewiele jest dobrych gier poruszających temat tamtej wojny.

Na początku próbowano się bawić, gierki były śmieszne i w ogóle, a najczęściej nie mówiono o tym wcale. A potem pojawiła się wojna w Iraku i Amerykanom odechciało się śmiać z młodych chłopców wysyłanych daleko od domu nie wiadomo w jakim celu. Lekkim nawiązaniem do tej sytuacji jest **Men of Valor**, co czyni grę jeszcze ciekawszą.

Jest to gra fpp. Strzelanka, która opowiada historię szeregowca Deana Sheparda, wysłanego do Wietnamu na wojnę. Większość jego historii poznamy dzięki korespondencji, jaką wysyła do rodziców i ich odpowiedziom. Matka jest przerażona. Codziennie godzinami sterczy przy wiadomościach, słuchając o kolejnych zamordowanych żołnierzach. Ojciec z kolei twierdzi, że jego syn wypełnia obywatelski obowiązek. Cała gra w zasadzie wiele ma wspólnego z polityką i to nawet współczesną. Nie chcę się silić na profesorski ton, ale scena, w której dziennikarze frontowi przeinaczają fakty jest w grze Man of Valor bardzo wymowna. Oto idziemy, a tu nagle pojawia się dziennikarz, który opisuje jakiej rzezi dokonały wojska amerykańskie na wiosce lokalnych cywilów. Cóż – niby wszystko OK, ale my dokładnie wiemy, że właśnie przed chwilą żołnierze wynieśli z domów rannych cywilów, żeby ustrzec ich przed nalotem. Umówmy się, że **Men of Valor** jest elementem propagandy i zostawmy ten temat.

Kampania wojenna podzielona jest na misje i całość zabawy nie powinna nam zająć więcej, niż 17 godzin rozgrywki. Oczywiście wszystko zależy od tego ile razy będziemy powtarzać misje, co akurat nie należy do rzadkości w tej grze. **Men of Valor** jest bowiem grą trudną i wymagającą. Niejako kontynuuje wyznaczony przez Killzone kierunek – chowaj się często i powoli brnij do przodu. Tak więc zwykle podczas misji będziemy kryć się w trawie, za drzewami i w krzakach, przebiegając, czy przeczołgując się w trawie od jednego drzewa do drugiego. Wypatrywanie przeciwnika nie jest niemożliwe, ale jest trudne. Tu autorzy spisali się dobrze, znajdując konsensus między sytuacją, kiedy wśród dżungli w ogóle nic nie widać, a taką, w której przeciwnika oznacza się wielkim drogowskazem. Fakt, że niektórzy wrogowie mają na plecach poutykane wiązki gałęzi, żeby nie było ich widać podnosi adrenalinę podczas zabawy. Mamy więc kompas, na nim żółtą kreskę, która wskazuje kierunek sugerowany dla naszego dalszego marszu i jazda. Wokół ziomkowie, którzy przenikają we wskazywanym kierunku – niestety zwykle nie wychodzą przed szereg, więc każdą jatkę musimy zacząć sami. Jednym z ciekawszych rozwiązań jest radzenie sobie z obrażeniami. Po otrzymaniu postrzału nasz miernik „życia" zaczyna szybko maleć. Oznacza to wykrwawianie się postaci. Wciskamy „B" i w tym momencie zaczyna się bandażowanie. Trzymanie przycisku spowalnia wypływanie życia z naszego cennego bohatera, a w końcu zatrzymuje krwotok. Im więc szybciej zdążymy wszystko zatrzymać, tym lepiej. Fajny patent. Na szczęście przy zwłokach zastrzelonych wrogów często walają się apteczki, więc można się podreperować.

Od technicznej strony jest to dość liniowa i ciężko oskryptowana gra. Nie ma tu zbyt wielu możliwości kombinowania, a i sztuczna inteligencja przeciwników nie jest powalająca. Na szczęście nie będzie czasu, żeby się nad tym zbytnio zastanawiać, bo strzelają, skurczybyki, celnie. Tak czy siak misji są trzy rodzaje: idź naprzód, broń miejsca i strzelaj z działka stacjonarnego, które się przemieszcza w jakimś kierunku. Bez cudów, ale zawsze coś.

Tryb dla kilku graczy podzielić można w **Men of Valor** na dwa typy: na jednej konsoli i z opcją Live. Z jedną konsolą możemy pograć sobie z kumplem w trybie kooperacyjnym. Czeka nas wtedy wspólne przechodzenie misji dla jednego gracza. Jeśli chodzi o tryb Live – pobawi się tutaj od dwóch do dwunastu graczy na raz i – co niezmiernie cieszy – jest to całkiem elegancko wykonana opcja gry. Nawet na dwanaście osób gra się doprawdy wesoło i bez większych wpadek. Jest deathmatch, deathmatch drużynowy, ganianie za flagą, obrona i ofensywa na jakieś miejsce – ładnie sto wygląda. Z minusów **Men of Valor** wymienić należy przede wszystkim dziwną animację postaci. Czasem widać, jak część z nich po prostu sunie po ziemi bez poruszania nóżkami. Czasem znowu okazuje się, że zastajemy naszych ziomków w konwulsjach... a nie – po prostu ciężko oddychają, dosłownie przeskakując z jednej pozy do drugiej. Mówiąc krótko – dobra, trudna i ciekawa gra o Wietnamie. Nieźle wyglądająca, ale nie bez wpadek.

Grabarz ■ ■

Zapach napalmu z rana lubi każdy, kto odwiedził choć raz wietnamską dżunglę.

Split-screen to naszym zdaniem ciągle ważna opcja w grach konsolowych. Dobrze, że tu jest.

Nie mogło zabraknąć nalotu śmigłowców na wioskę i gracza w roli strzelca

Nie wszystkie miejscówki są piękne - trafiają się też zwyczajnie słabsze.

Xbox — Chyba najlepsza strzelanka o Wietnamie.

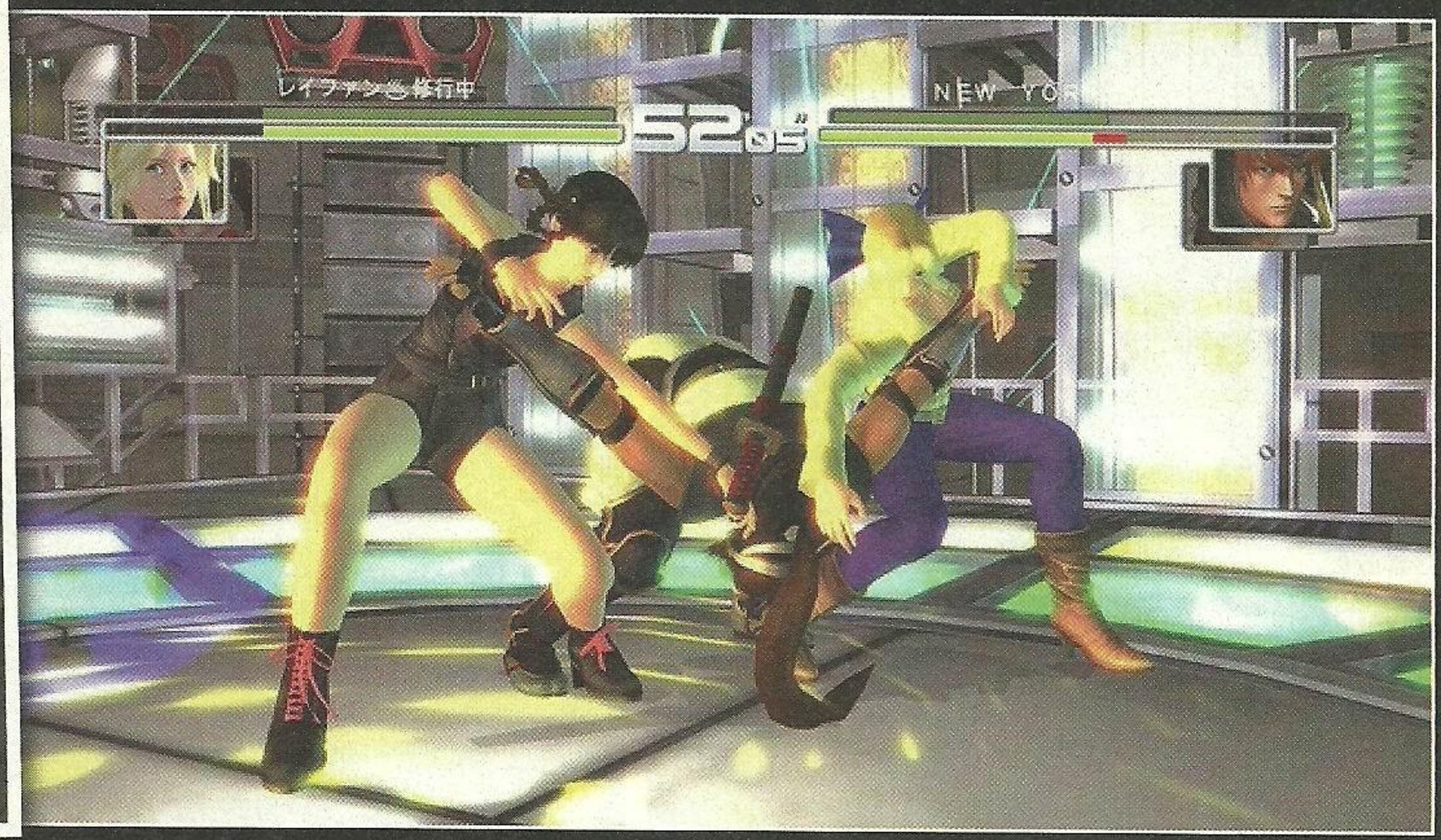
- **Wydawca:** Vivendi
- **Producent:** 2015
- **Liczba graczy:** 1-2 (12)

Wykorzystuje: Live!

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.5

- **Dobre:** Przystępna dla wszystkich, ale rozbudowana bijatyka z rewelacyjną grafiką i multum opcji rozgrywki. Te kobiety…
- **Złe:** To konwersja DOA2, a nie kolejna część serii. Ubogi system w porównaniu do DOA3 i brak dwóch popularnych postaci.
- **Brzydkie:** Użycie tego słowa w stosunku do tej gry lub jakiegokolwiek jej elementu jest całkowicie nieadekwatne.



DEAD OR ALIVE ULTIMATE

KOLEJNA CZĘŚĆ GRY SPRZEDAJĄCEJ XBOXY O GROŹNYM PODTYTULE „ULTIMATE" TRAFIA DO CZYTNIKÓW KONSOL. A TELEWIZORY WYBUCHAJĄ

Dead Or Alive Ultimate to kompilacja dwóch pierwszych części serii, nie można więc rozpatrywać jej jako pełnoprawnej kontynuacji. Założeniem było, aby konsola ta ostatecznie posiadła wszystkie pozycje z serii, plus tak zwane spin-offy, czyli w tym przypadku: Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball, Ninja Gaiden oraz nadchodzące po cichu Dead Or Alive Code: Chronos. Także to, z czym mamy tutaj do czynienia to zwyczajna konwersja dwóch starszych pozycji. Powiedziałem „zwyczajna"? Zastrzelcie mnie…

Wojownicy ninja i piękne dziewczyny

Co uczyniło pierwszą część DOA tak popularną? Pomysł na grę był bardzo prosty – połączyć najpopularniejszy wśród młodych japończyków i najbardziej dochodowy zarazem gatunek gier z dopracowaną grafiką, ciekawym systemem i wyróżniającymi się postaciami. Ale to właśnie ostatni aspekt zadecydował o tym, że każdy właściciel salonu z automatami chciał mieć egzemplarz gry i postawić ją obok Tekkena czy Virtua Fightera. Niezła grafika i prosty, aczkolwiek przemyślany system walki zeszły na drugi plan. Bo czy można wyobrazić sobie bardziej elektryzującą i przyciągającą wzrok mieszankę niż shinobi (wojownicy ninja) oraz seksowne dziewczyny z oddzielnie animowanymi piersiami? Na tamte czasy to był nowy standard, zarówno, jeżeli szło o jakość grafiki, jak i sam pomysł. Szok po prostu.

Dead Or Alive 1 (Ultimate) to konwersja tegoż pioniera serii z wersji automatowej na konsole. Wzmianka o wersji automatowej ma tutaj szczególne znaczenie, gdyż to, co trafiło swego czasu na PlayStation nie przypominało zbytnio oryginału – w tamtej wersji nasze doznania zostały niestety obdarte z obcowania z większą ilością detali na postaciach i arenach oraz z właściwego tempa rozgrywki. Przy konwersji na Xboxa mówienie o jakiejkolwiek stracie czegokolwiek brzmiałoby jak bredzenie. Co zatem czeka nas po włożeniu płyty do czytnika? Dead Or Alive w najczystszej postaci, z wygładzoną, acz prymitywną grafiką, animowanymi piersiami oraz opcją online. Ale także przestarzałym systemem walki, ubogą ścieżką dźwiękową oraz niewielką liczbą postaci. Poza tym kilka trybów, znanych z poprzednich wersji tej części, w tym Arcade, Kumite czy Training. No i tyle… Nikt chyba jednak tak naprawdę nie zamierza zagłębiać się w tę odsłonę DOA, gdy na drugiej płycie czeka na nas danie główne, prawda? Jak więc traktować DOA 1 Ultimate? Jaki był sens przenoszenia tak starej pozycji na konsolę nowej generacji i to wcale nie w kompilacji noszącej nazwę „Tecmo Museum"? Najlepiej podejść do tej gry jako przykładu skoku jakościowego w oprawie graficznej, jaki dokonał się na przełomie dekady. Bo nic nie przygotowało Was na to, co czeka na drugiej płycie…

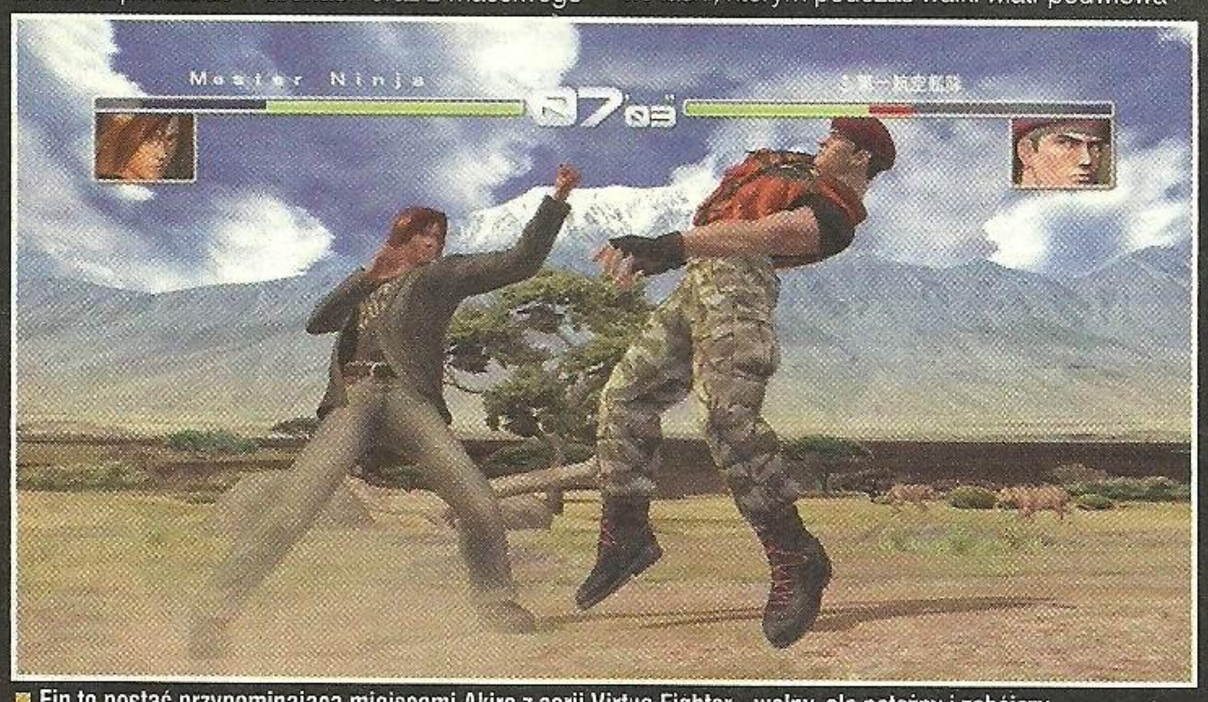
"I make my games to win" – Tomonobu Itagaki

Mangowo stylizowane, dobrze wyposażone wojowniczki stały się siłą napędową serii. Nie oszukujmy się – gdy ktoś mówi „Dead Or Alive" większości od razu na myśl przychodzą seksowne laski, którym podczas walki wiatr podwiewa sukienki. Niestety, często zapomina się wtedy o rozgrywce, która sama w sobie oferuje wielkie możliwości.

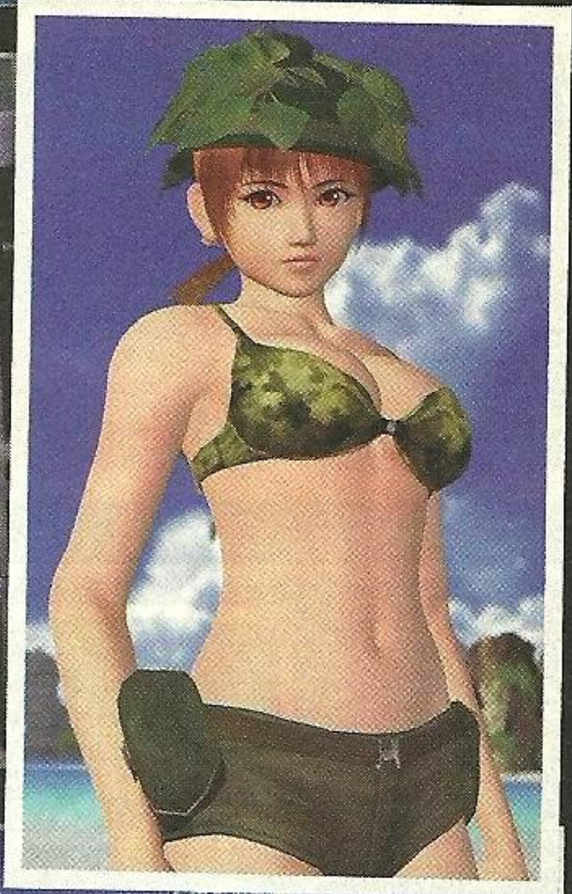
Bikini Girls & Ninja Warriors, chciałoby się rzec. Grafika i animacja rzeczywiście są przepiękne.

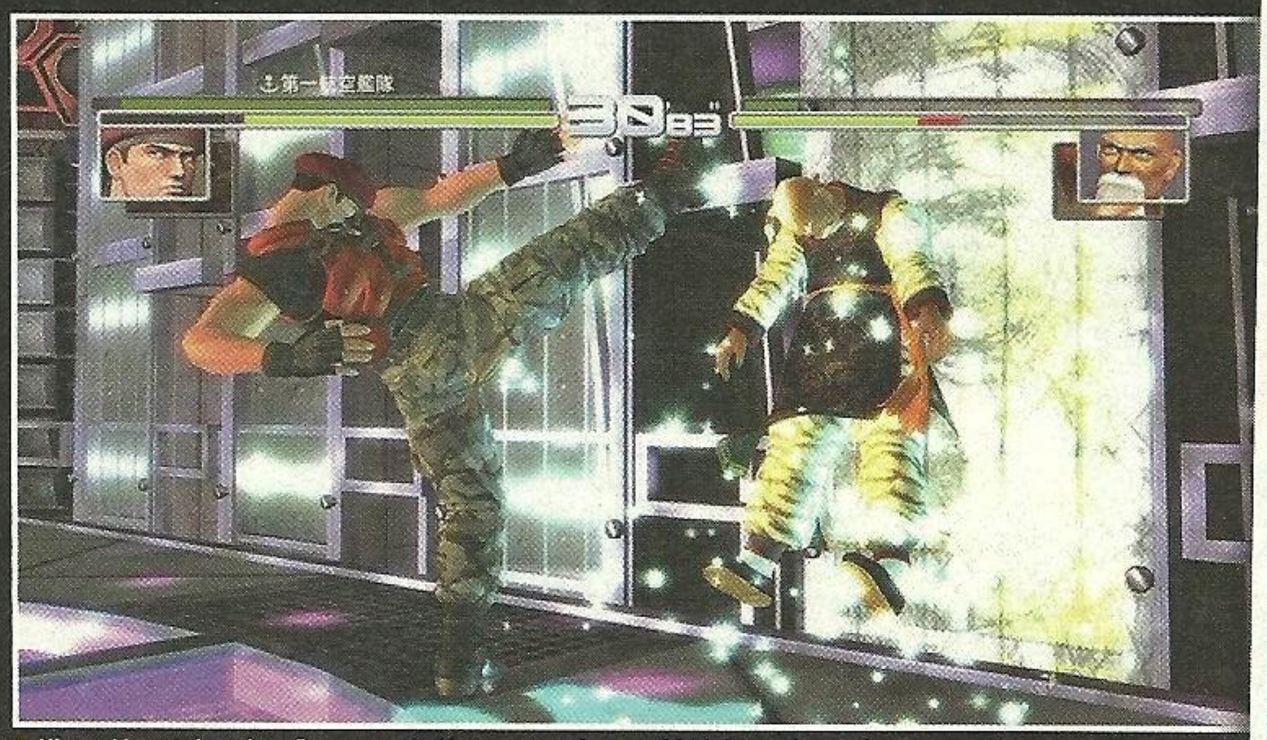
Dead Or Alive 2 (Ultimate) zawiera wszystkich zawodników znanych z wcześniejszych wersji tej gry – zarówno tej na PS2 jak i limitowanej japońskiej edycji na Dreamcasta. Do składu dołącza jednak jedna nowa postać – Hitomi. Ile potrafi zdziałać głos graczy! To właśnie na ich życzenie umieszczono tę niesamowicie popularną zawodniczkę rodem z trzeciej odsłony turnieju DOA. Jasna sprawa, że na tle pozostałych postaci wypada nieco zbyt mocno – praktycznie jej nie okrojono, co znaczy, że przystosowana do trzeciej części postać zostaje wrzucona w system drugiej. Czy to roztropne posunięcie? Niekoniecznie, ale na pewno motywuje do wykrzesania ze starych postaci całego ich potencjału. A one, wbrew pozorom, wcale nie zostają daleko w tyle. Seria od zawsze znana była z bardzo dobrego balansu postaci – tutaj nie ma zawodników, którymi nie da się wygrać. Nie ma też tylko jednej czy dwóch postaci turniejowych, nadających się do rozgrywki o większą stawkę. No i bardzo dobrze.

Można marudzić na mangowy design postaci. Nic tego nie zmieni, więc ci, którym nie pasuje japońszczyzna w takim wydaniu, muszą jakoś to przełknąć. Wcześniej można było marudzić też, że w DOA3 jest mało strojów dla tychże postaci. Teraz Team Ninja po prostu zamknął wszystkim malkontentom usta. Liczba strojów dla niektórych postaci (Ayane, Kasumi, Lei Fang) dochodzi do dwudziestu! Pozostałe zawodniczki mają niewiele mniej kostiumów, zaś mężczyźni w granicach ośmiu, co i tak wypada zdecydowanie powyżej przeciętnej. Bardzo zróżnicowane i niesamowicie szczegółowe każą bić pokłony projektantom i twórcom grafiki. Nie zabrakło strojów shinobiego zapożyczonych z Ninja Gaiden dla Ryu Hayabusy, odpowiednio stylizowanych kostiumów dla wrestlerów Bassa i Tiny, wieczorowych sukni dla Heleny i Lei Fang, bojowych mundurów dla Baymana i Leona czy w końcu bikini i strojów hostess Xboxa dla wszystkich zawodniczek. Odkrycie wszystkich uniformów jest zarówno czasochłonne jak i wcale niełatwe – ostrzegam: niejeden japoński erpeg zajął Wam mniej czasu!



Ein to postać przypominająca miejscami Akirę z serii Virtua Fighter - wolny, ale potężny i zabójczy.





Niezwykle potężne ciosy Baymana nie idą w parze z jego szybkością - coś za coś...

GENIALNE ARENY...

W DOA2 Ultimate umieszczono kilkanaście aren i o każdej z nich można napisać poemat. Sawanna pełna odpowiadającej jej, interaktywnej fauny, odpowiednio rozbudowane Smocze Wzgórza z pięknym widokiem na zatokę, Chiński Mur z masą schodów, które można odczuć na własnej skórze, płonąca i waląca się opera z najlepszymi efektami ognia, jakie dane było mi widzieć, arena o wdzięcznej nazwie Aerial Gardens z płatkami sakury wirującymi wokół wojowników – polecam sprawdzić je w pierwszej kolejności. Na koniec zaś zostawcie sobie arenę, na której przyjdzie Wam zmierzyć się z bossem gry – Tengu. Początkowo Miyama wydawała mi się być zwyczajna, prosta, jakby nie z tej gry. Aż do momentu, gdy Tengu tupnął nogą... Spod jego stopy nagle rozeszła się masywna fala uderzeniowa, która najzwyczajniej w świecie zmieniła na arenie porę roku! Wybaczcie mi te kilka następnych sformułowań, ale szczęki szukałem w piwnicy, moje gałki oczne wyruszyły w daleką podróż, reszta ciała spłynęła pod fotel. A telewizor wybuchł.

Pierwszy Dead or Alive wygląda dziś jak gra z epoki kamienia łupanego.

What you get...

Hitomi nie pasuje do fabuły DOA2 i, podobnie jak Ein w części trzeciej, dostępna jest we wszystkich trybach rozgrywki poza Story. Tryb ten zaś nie zmienił się w ogóle w stosunku do pierwowzoru. Te same przerywniki, te same zakończenia, te same rozmowy i teksty, choć trochę odmiennie tłumaczone. Wydarzenia sprzed turnieju wyjaśnia sześciominutowe, doskonale wykonane intro, którego fabuły zdradzać nie będę – najlepiej samemu je zobaczyć. Za to brakuje renderowanych zakończeń dla postaci – te znane z DOA3 bardzo rozbudziły apetyty. Tutaj mamy do czynienia ze znanymi, oryginalnymi zakończeniami. Szkoda.

Nie zmieniła się też ścieżka dźwiękowa – to dokładnie to, co słyszeliśmy w oryginale. Powracają przyporządkowane do poszczególnych postaci utwory, powracają stare głosy postaci (Kasumi) i ich znane kwestie. Warto też nadmienić, że w menu mamy dostępną opcję wybierania spikera, a odkryć można dodatkowe głosy. Fajny dodatek i szkoda, że żaden z tych głosów jakoś nie przypadł mi do gustu.

Wróćmy jednak do meritum. Pozostałe tryby gry to wszystko, co było nam dane już doświadczyć, tylko więcej i lepiej. Versus, Time Attack, Survival, Team Battle, Tag Battle, Sparring, jeżeli idzie o grywalne opcje, oraz Watch, Collection i CG Gallery (ponad 300 obrazków z dziewczynami z DOA!), jeżeli chodzi o tryby „do oglądania". Całkiem sporo jak na bijatykę, a dodatkowo dochodzą jeszcze dwa nowe. Pierwszy to Battle Record, czyli nagrywanie powtórek z rozegranych walk – opcja, którą każda szanująca się w dzisiejszych czasach bijatyka powinna mieć. Drugą dodaną opcją jest tak zwane DOA Online. Możliwość gry przez sieć w najpiękniejszą i jedną z najbardziej rozbudowanych bijatyk na rynku. Amen.

...is what you see.

A to, co zobaczycie odpalając najnowszą wersję DOA najzwyczajniej w świecie przerośnie Wasze oczekiwania. Nie było, nie ma i jeszcze długo nie będzie tak dopracowanych aren w bijatykach. Nigdy nie widzieliście takiej szczegółowości, zarówno, gdy weźmiecie pod uwagę pierwszy plan jak i sięgające po horyzont elementy tła. Nie uświadczyliście też takiej interaktywności na arenach – o tym, co było w Dead Or Alive 3 można spokojnie zapomnieć. Teraz elementy architektury rozpadają się na najróżniejsze sposoby (często w zależności od siły ciosu), efekty świetlne dosłownie wgniatają w fotel, rozbudowanie aren przyprawia o lęk przestrzeni zaś ich wielopoziomowość wyznacza całkowicie nową jakość. Wyobraźcie sobie położoną na wzgórzu świątynię, z której widok rozciąga się na cztery strony świata. Nie dość, że sam krajobraz przyprawia o zawroty głowy, to oczywiście da się go odczuć na własnej skórze – w zależności od strony, z której wypadnie postać, może znaleźć się przy załamaniu wodospadu kilkadziesiąt metrów niżej, albo na brukowanym świątynnym dziedzińcu ogrodzonym zdobionym płotem, czy też na cichej polanie otoczonej skałami. W każdym miejscu są elementy, w które można przeciwnikiem przywalić (na przykład dzwony, porośnięte mchem skały albo łańcuchowe barierki bezpieczeństwa) albo zwyczajnie rozwalić. Oczywiście wszelkie zapory da się przerwać i odkryć dalsze, równie zróżnicowane rejony areny... Warto też wspomnieć, że można tu wybrać dwie pory dnia na rozgrywanie walki – albo pochmurne popołudnie albo noc rozświetlaną gdzieniegdzie przez świetliki. No i najlepsze na koniec – właśnie opisałem najmniej spektakularną arenę w grze.

Czas na ewangelię

Któryś z moich znajomych powiedział, że choćby niewiadomo jaką otoczkę graficzną miało mordobicie, to nie będzie ona nic znaczyć bez odpowiedniego systemu walki. Święta prawda, ale to nie znaczy, że gra się nie sprzeda... Całe szczęście Dead Or Alive 2 Ultimate ma dobry system walki. Dokładnie taki, jaki miało stare poczciwe DOA2 na Dreamcasta cztery lata temu, ale wciąż potrafiący dać sporo przyjemności z grania.

Każda postać dostała po dwa dodatkowe specjalne zagrania, których można użyć przy stromej krawędzi – tak zwane „slope moves". Polegają one na efektownym zrzuceniu przeciwnika na niższy poziom. Ale nie pokazujcie tych zagrań swojemu młodszemu rodzeństwu i ogólnie dzieciom – to, co z przeciwnikiem wyprawiają wtedy tacy zawodnicy jak Bass, Tengu albo Jann Lee to kwintesencja brutalności. Bardzo ciekawy dodatek.

Trzeba też wspomnieć o zaawansowanych skryptach postaci, jakie zostały zaimplementowane w grze – przeciwnik kierowany przez konsolę wykazuje się niesamowitą różnorodnością stosowanych zagrań, wyprowadza zaawansowane kombinacje ciosów, odwołuje zagrania, żeby zaraz zaatakować innym ciosem. Zatrudnieni do tworzenia tych skryptów gracze naprawdę dobrze się spisali. Na poziomie Hard możecie mieć sporo problemów z przejściem zwykłego Story Mode!

Na tym praktycznie kończą się nowinki systemowe... Postacie są uboższe o sporą liczbę zagrań w stosunku do trzeciej części, nie ma juggli pod ścianą, wiele zagrań straciło swoje właściwości. No i w ogóle nie ma dwóch postaci – Brada Wonga i Christie, na co narzekają fani na całym świecie. Gdy nadejdzie jednak chwila refleksji to przypomnijmy sobie, że Dead Or Alive 2 Ultimate to konwersja DOA2, a nie kolejna część serii. Oby wszystkie konwersje wyglądały właśnie tak.

Ultimate

Tomonobu Itagaki, szef Team Ninja, stwierdził kiedyś, że tworzy rozrywkę w dokładnym znaczeniu tego słowa, a nie zwykłe gry. Dodał też, że to, co on powoła do życia ma wygrywać. A robi to dla fanów i dla siebie samego.

W przemyśle gier konsolowych potrzeba więcej ludzi takich jak on. Bo **Dead Or Alive Ultimate** wygrywa – to jedna z najlepszych bijatyk na domowe konsole z nieziemską oprawą i trybem online.

Vince ■ ■

P.S. O graniu przez sieć napiszę dokładniej w kolejnym Fight Clubie. Stay tuned.

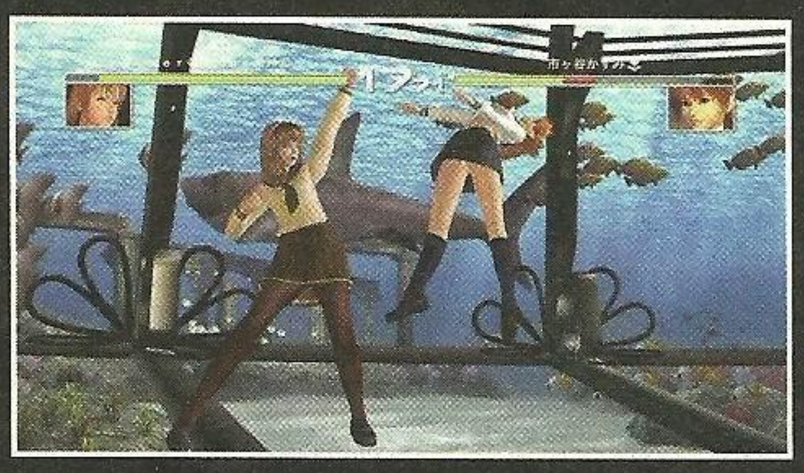
Xbox — Maksymalnie piękna i dopracowana konwersja DOA2

- **Wydawca:** Tecmo
- **Producent:** Team Ninja
- **Liczba graczy:** 1-4

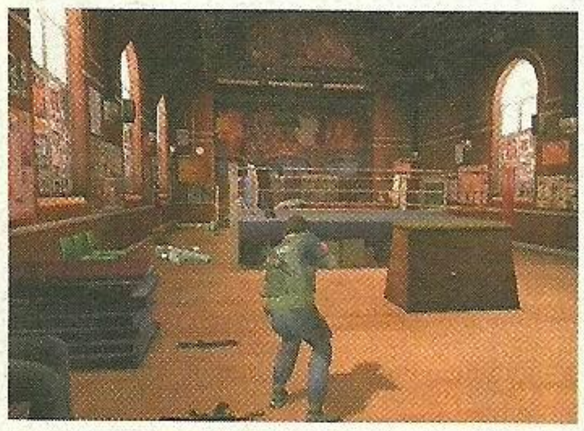
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dolby Digital 5.1, Live!

9.0



- **Dobre:** Niezły klimat, gra aktorów, fachowo odwzorowany wirtualny Londyn, dużo strzelania i jeżdżenia, bonusy.
- **Złe:** Raczej nieudani bohaterowie, liczne spowolnienia animacji podczas jazdy samochodem. To już było...
- **Brzydkie:** Wnętrza niektórych spelun. Co za ohyda...



Motory to fajny dodatek. Można podnieść przednie koło i rozpędzić się, a także strzelać podczas jazdy. Z pewnością w Black Monday czeka sporo innych ciekawostek.

BONUSY I DODATKI

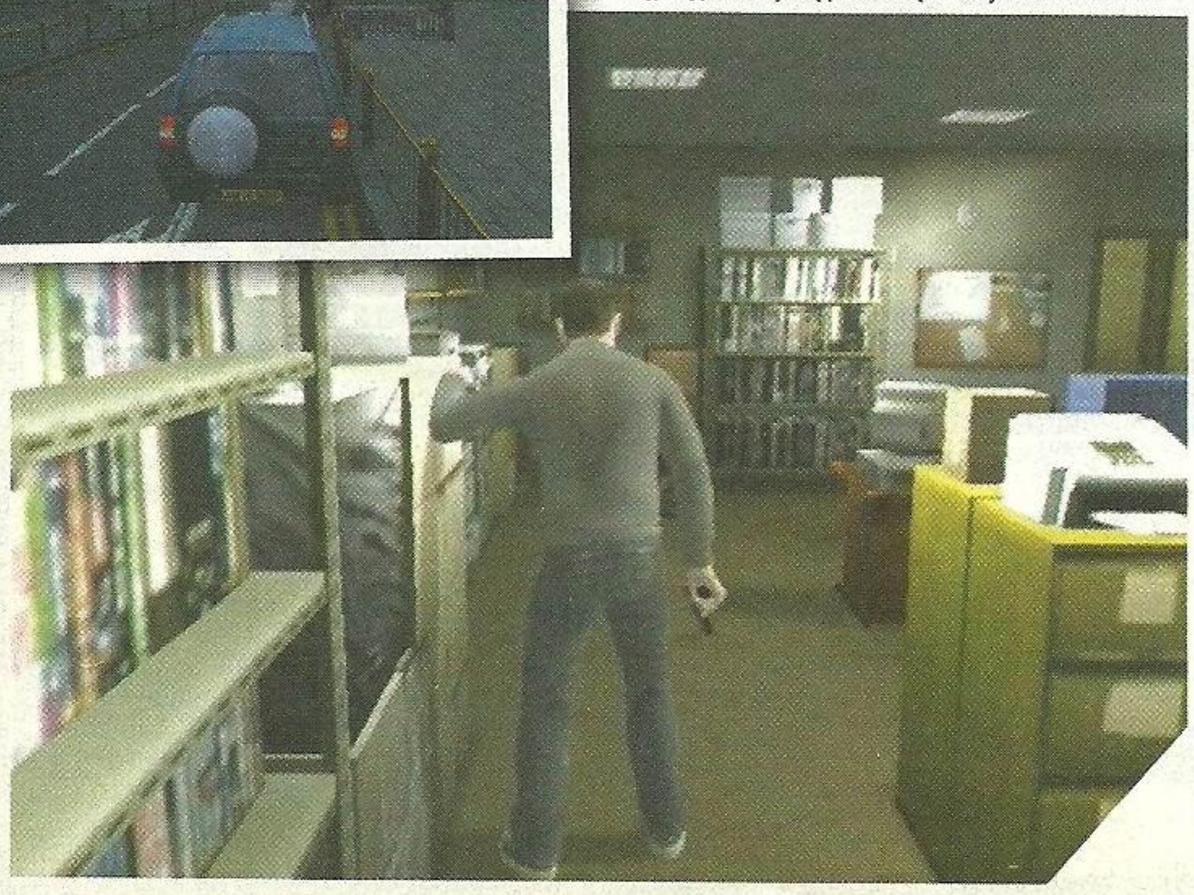
Wprawdzie bonusy dostępne są od samego początku, to w miarę zaliczenia kolejnych rozdziałów trybu scenariusza pojawia się więcej możliwości – na przykład więcej tras do wyścigów. Są właśnie wyścigi samochodowe różnymi klasami pojazdów, zabawa w taksówkarza (z widokiem także ze środka gabloty, jest nawet taksometr), pościgi policyjne za łamiącymi przepisy kierowcami czy zwiedzanie Londynu z buta. Ujdzie.

THE GETAWAY: BLACK MONDAY

ZAPRASZAM DO PONOWNEJ WIZYTY W LONDYŃSKIM PÓŁŚWIATKU

Dwa lata temu czytając zapowiedzi The Getaway gdybaliśmy, czy propozycja Sony będzie bezpośrednio rywalizować z serią GTA oferując podobną strukturę misji, swobodę i setki przeróżnych zadań. Dziś wiemy już, że Team Soho wybrało inną drogę, przygotowując interaktywny gangsterski film, z dokładnie zaplanowanym przebiegiem każdej misji oraz jako takim realizmem. Realizm ów przejawiał się choćby w dokładnym odwzorowaniu Londynu, licencjonowanych samochodach, niesamowitych scenkach przerywnikowych odsłaniających niuanse scenariusza oraz oprawie graficznej, dokładnie skanowanej z prawdziwego Londynu.

The Getaway: Black Monday naturalnie podąża tą samą ścieżką, a ponieważ pierwsza część odniosła olbrzymi sukces komercyjny, autorzy pozostali wierni zasadzie: „jeśli coś nie jest zepsute, nie trzeba tego naprawiać". Skoncentrowali się na szlifowaniu rzeczy, które nie do końca działały w pierwowzorze i dorzucili kilka świeżych pomysłów, ale nie ma mowy o zupełnie nowym kierunku dla serii czy też o jakiejś rewolucji. TG: BM to po prostu klasyczny sequel.



Carter i Hammond zostali zastąpieni przez parę nowych głównych bohaterów. Tym razem jednak ekipa Team Soho zdecydowała się nieco namieszać i porzucili liniową konwencję scenariusza, przeplatając misje bohaterów między sobą, a także żonglując nieco czasem choćby poprzez flashbacki. Jednak o ile o bohaterach The Getaway można było powiedzieć coś miłego, o tych z Black Monday już raczej nie. Twórcy mogli zdać sobie sprawę z faktu, że główny bohater ich produkcji powinien mieć jakiś magnes – coś, co spodoba się graczowi, pozwoli niejako z nim identyfikować i sprawi, że jego losy będą obchodzić posiadacza gry. W poprzedniej części Hammond był taką postacią – mieliśmy motyw do działania, współczuliśmy mu sytuacji, w jakiej się znalazł. Tymczasem w BM zarówno zamknięty w sobie Michell, jak i bokser Eddie są po prostu odpychający i nieciekawi. Większość graczy nie utożsami się z żadnym z nich, a przynajmniej tak było w moim przypadku. Pojawia się jeszcze drobna blondyneczka Sam i to ona jest chyba najprzyjemniejszą postacią w całym universum **The Getaway: Black Monday**. Oczywiście ich losy w pewnym momencie połączą się.

Być może uczynienie bohaterami postaci, które budzą antypatię to celowy zabieg autorów, bo wzorem pierwowzoru starają się pokazać nam ciemne zakamarki Londynu w sposób realistyczny. Odwiedzimy piwnice, place budów, złomowiska, jakieś obskurne meliny, kluby nocne i tym podobne miejsca, wszystkie podobno opracowane na podstawie zdjęć i planów autentycznych miejscówek. Jeśli tak, to ja wolę na żywca takiego Londynu nie znać – bród, smród i ubóstwo, a do tego szwendające się wszędzie bandy zbirów. Brr.

Bohaterowie bohaterami, ale z Black Monday można wycisnąć nieco zabawy. Niekoniecznie wysokich lotów. System gry nie uległ większym zmianom, choć jak już wspomniałem, autorzy doszlifowali kilka rzeczy. Przez pół gry obserwujemy postać z widoku tpp, drugie pół to pościgi samochodowe. Z pewnością ucieszy Was fakt, że liczba licencjonowanych samochodów na ulicach Londynu podwoiła się (100 fur) i doszły motory (całe 25 różnych modeli). Jak zwykle można wyprosić kierowcę z dowolnego samochodu czy autobusu. Fajnym dodatkiem jest także możliwość jednoczesnego prowadzenia pojazdu i strzelania. No i najważniejsza sprawa, czyli nawigacja – teraz nie trzeba gapić się bez przerwy na kierunkowskaz, by w odpowiednim momencie skręcić. Jeśli nie zdążyłeś, spoko – gra za chwilę znów odpali migoczące światełko, dynamicznie analizując topografię wirtualnego Londynu i dostosowując się do nowej pozycji. Można też wcisnąć Start i podejrzeć mapę, ale to tylko ogólny rzut sytuacyjny, bez większości mniejszych uliczek. Sterowanie samochodami jest sztywne i nieco drewniane, ale jak komuś zależy, to się przyzwyczai. Fizyka zderzeń – na miejscu. I tylko drażni lewostronny ruch dumnych synów Albionu, a także notorycznie pochrupująca animacja i obecna niemal wszędzie mgła. Cóż poradzić, takie miasto.

Bieganie w trybie tpp także zyskało kilka szlifów, między innymi przez dopracowanie systemu autocelowania, który – choć miejscami zawodzi – stara się pomóc jak to tylko możliwe. Jeśli ktoś ma ochotę celować dokładniej, na przykład w głowę – może przełączyć się na bliższy widok i kierować ręką ze spluwą, ale specjalnie nie polecam. Ponownie nie ma żadnych pasków energii i gdy po jakiejś strzelaninie albo wymianie ciosów bohater zacznie powłóczyć nogami, trzeba postać przy ścianie, a energia za chwilę się odnowi. Można też wlec trupa, by ukryć go przed oczami innych zbirów. Są też różne zakończenia, w zależności od poziomu brutalności, jakim wykazał się gracz.

Gra miksuje kolejne strzelaniny z sekcjami samochodowymi, czasem pojawia się też skradanka. Do tego okrasza wszystko świetnymi renderami z aktorami odwzorowanymi przy pomocy technologii motion capture oraz wciągającym scenariuszem. Chyba nie muszę dodawać, że aktorzy podkładający głos robią to po prostu perfekcyjnie.

Black Monday jest w porządku, ale autorzy za bardzo spoczęli na laurach. Londyn w The Getaway robił wrażenie; minęły dwa lata i... jest taki sam. To nic, że budynki są wielopoziomowe – chodzi mi raczej o skalę i jakość. Zagłębiając się w TG:BM nie ma już wrażenia spotkania z czymś nowym. Do tego gra jest za łatwa (w przeciwieństwie do The Getaway, które było moim zdaniem za trudne) i dość krótka, bo można ją ukończyć w 8-10 godzin. A z uwagi na masakrę na przygłupich przeciwnikach jej tytuł powinien raczej brzmieć Sunday Bloody Sunday. Nie wątpię, że spodoba się fanom poprzedniej części, ale przy takim San Andreas wygląda biednie. Lepiej poczekać pół roku aż wejdzie do platyny i wtedy ją sprawdzić.

Gulash ■ ■

PlayStation 2 — Brutalna, ostra i twarda gangsterska jazda.

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Team Soho
- **Liczba graczy:** 1

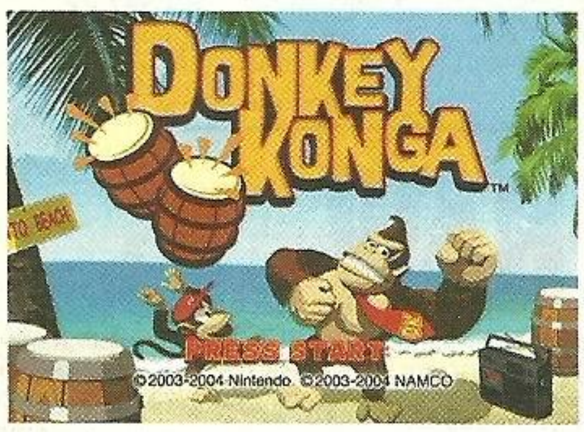
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.0

- **Dobre:** Ogromne pokłady miodu, zabójczy multiplayer oraz Bongosy!
- **Złe:** Źle to się gra na padzie - odradzam. No i brak DPL II to karygodne niedopatrzenie.
- **Brzydkie:** Wszystko schludnie, ale biednie.

Minigierek jest tylko trzy, ale miło wypełniają czas między rytmicznym bębnieniem. Być może także w kolejnej części Mario Party pojawi się kilka zabaw dla posiadaczy bongosów!



DONKEY KONGA

"K.ROOL" WSZYSTKICH PARTY GAMES WŁAŚNIE ZASIADŁ NA TRONIE!

Dwa połączone ze sobą bębny z solidnego plastiku imitującego drewno, od góry przykryte białą, lekko chropowatą gumą. Pod nią czułe przyciski, po jednym na bęben, a między nimi klawisz Start oraz mały mikrofon. Trzydzieści centymetrów rozpiętości, siedemnaście wysokości i dwanaście grubości. Tak właśnie wyglądają Bongosy, specjalny kontroler dodawany do każdego egzemplarza **Donkey Kongi** – gry muzycznej od Nintendo i Namco. Bębenki wykonano naprawdę porządnie: są wytrzymałe, dosyć duże i odpowiednio dociążone, by stabilnie trzymały się podłoża. Podpina się je zamiast normalnego pada, ale nie są wymagane do zabawy.

Od pewnego czasu Ninny pragnie tworzyć pozycje, przy których nawet niedoświadczony gracz będzie się bawił świetnie, nie tracąc czasu na naukę skomplikowanych mechanizmów. Gry takie jak Pikmin, Mario Kart, a teraz **Donkey Konga** idealnie mieszczą się w tej kategorii. Zasady rządzące zabawą są banalne, mimo to radość z gry jest ogromna. Po prawej stronie ekranu widać statyczny okrąg, a z lewej nadjeżdżają beczułki ze specyficznymi symbolami. Wszystko, co trzeba zrobić, to zagrać odpowiedni dźwięk, kiedy beczka przelatuje przez koło. Za to naturalnie otrzymuje się punkty, zależnie od celności trafienia. Szereg bezbłędnych klepnięć nabija licznik combo, które jeszcze szybciej zwiększa stan konta. Są cztery rodzaje symboli: żółty, czerwony, różowy oraz niebieski. Odpowiadają one odpowiednio lewemu bębenkowi, prawemu, obu naraz oraz klaśnięciu. To wszystko, reszta to już tylko kombinacje powyższych reguł. Ale ile w tym miodu! Jakimś cudem walenie w bębny i klaskanie do telewizora wywołuje ogromnego banana na ustach, który w żaden sposób nie chce zejść. Spora zasługa w tym utworów, dostępnych w liczbie trzydziestu jeden. Europejska ścieżka dźwiękowa nie obfituje w najnowsze hity, jednak jest bardzo zróżnicowana (od popu, poprzez klasykę i rock, aż po muzykę z gier). Zresztą najważniejsze jest to, że przygniatająca większość z nich jest rytmiczna i naprawdę świetnie się bębni do ich melodii. Akurat w tym przypadku na dalszy plan schodzą upodobania muzyczne, a liczy się niczym nieskrępowana zabawa.

Niestety brak tu czegoś na wzór turnieju czy też story mode. Za główny tryb dla pojedynczego gracza można uznać Street Performance, w którym znajdują się trzy poziomy trudności w wersji zwykłej i tak zwanej Jam. Najprostszą opcję można ukończyć w jakieś trzy godziny i to zaliczając wszystkie utwory na złoto, jednak jest to jedynie wstęp do prawdziwej zabawy. Na poziom Chimp potrzeba kilka dni treningu, zaś na Gorillę już tygodnie! Lecz kiedy i to gracz będzie miał za sobą, czekają na niego "dżemy". To powtórka z rozrywki, ale tym razem na baryłkach brak informacji, co należy wcisnąć! Jedno słowo: HARDCORE. Jednak dopiero w multiplayerze gra nabiera prawdziwych rumieńców. Po pierwsze układ dźwięków się zmienia i każdy gra coś innego. Możliwe są na przykład solówki, gdy jeden gra akurat jakiś trudny fragment, a reszta uczestników klaszcze do rytmu. Niesamowita sprawa! Po drugie dochodzą tutaj specjalne znaki. POW Block to ikonka, której trafienie redukuje dorobek przeciwnika. Slots to taki jednoręki bandyta – trzy wybrane dźwięki zatrzymują poszczególne kolumny, a konkretne kombinacje owocują bonusami w postaci punktów. Zaś Final Roll Zone to nic innego, jak pojedynek na jak największą liczbę uderzeń w końcówce piosenki.

Na deser zostawiłem minigry, które również znalazły się na płytce. Niestety, autorzy wrzucili zaledwie trzy i to dla maksymalnie dwóch graczy. Trochę szkoda, na szczęście w sequelu ma być ich o wiele więcej. Wracając do gierek, to są one, podobnie jak cała **Donkey Konga,** bardzo proste. W Banana Juggle gracz jako Donkey Kong będzie żonglował bananami. I jakby to głupio nie brzmiało, zabawa jest świetna, zwłaszcza jeśli znajdziecie kumpla, który zechce się z Wami zmierzyć. Bash K. Rool oraz Vine Climb nie są już tak zabawne, ale jako przerywnik nie zaszkodzą.

Niestety **Donkey Konga** nie ustrzegła się wad. Sprawę grafiki pominę, bo nie o to tutaj chodzi. Przede wszystkim chciałoby się więcej piosenek, zwłaszcza, że część dostępnych utworów raczej średnio pasuje do tego, co się dzieje na ekranie. Po za tym mikrofonik czasem bywa nadgorliwy i wyłapuje inne dźwięki. Przeszkadza to szczególnie w multi, kiedy może zaliczyć klaśnięcie kolegi. Wprawdzie wystarczy oddalić się nieco od siebie, jednak Namco mogło to lepiej rozwiązać. Największym minusem jest brak obsługi Dolby Pro Logic II. Przecież nawet drugi Pikmin to ma! Pomimo to uważam **Donkey Kongę** za jedną z najlepszych pozycji, w jakie przez ostatni rok dane mi było grać. Świetna i nie taka krótka w singlu, a doskonała do gry wieloosobowej. Wprawdzie dodatkowe bębny to wydatek rzędu stu pięćdziesięciu złotych, ale zapewniam Was, że warto. Idealna zabawka na imprezę czy zjazd rodziny (Święta idą), a wystarczy mieć jednego kumpla, by bawić się wiele tygodni. Wciąga niesamowicie i nieraz włączycie ją, by po prostu poklepać po Bongosach. Istna magia.

Na koniec chciałbym wszystkich zainteresowanych zaprosić na nasze forum internetowe, gdzie w dziale GameCube funkcjonuje kącik poświęcony tej grze. Tutaj posiadacze DK zamieszczają swoje wrażenia, opinie, fotki i przede wszystkim rekordy.

Kaxi Kong ■ ■

CO JEST GRANE

Classical: Hungarian Dance No.5 in G Minor, Turkisch March
Funk: September
Latin: Oye Come Va, Para Los Rumberos
Oldie: Dancing In The Street, Louie Louie, Sing Sing Sing (With a Swing)
Pop: 99 Red Ballons, Alright, Back For Good, Busy Child, Canned Heat, Cosmic Girl, I Want You Back, Lady Marmelade, The Loco-Montion, Tubthumping, You Can't Hurry Love
Rock: All The Small Things, Don't Stop Me Now, Richard III, The Impression That I Get, Wild Thing
VideoGame Soundtracks: DK Rap, Donkey Kong Country Theme, Donkey Konga Theme, Rainbow Cruise, Super Maro Bros. Theme, Super Smash Bros. Meleee Opening, The Legend of Zelda Theme

CO DALEJ Z BONGOSAMI?

Nintendo zadbało, by każdy, kto zakupi bębny, nie musiał obawiać się, że ich więcej nie wykorzysta. W przyszłym roku do Europy dotrą jeszcze dwa tytuły, które będą wykorzystywać Bongosy. Pierwszy, co nie jest niespodzianką, to Donkey Konga 2. Nie ma mowy o rewolucji, co najwyżej możemy oczekiwać wszystkiego w większych ilościach. Bardziej intryguje mnie natomiast Donkey Kong: Jungle Beat, czyli platformówka na bębenki. Lewy i prawy to oczywiście kierunek biegu, oba to podskok, a klaśnięcie to coś w rodzaju ryku. Funkcje Bongosów będą się zmieniać w zależności od sytuacji na ekranie, gdyż walki z bossami zamienią się w najprawdziwszego fightera. Do tego wszystkiego ma być jeszcze opcja multiplayer, prawdopodobnie nawet dla czterech graczy. Premiera w Japonii już szesnastego grudnia.

GameCube — Bum bum. Bam. Klask.

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

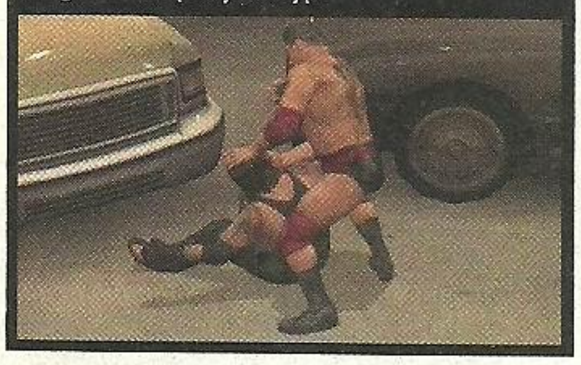
Wykorzystuje: Memory Card, DK Bongos, 60Hz Mode

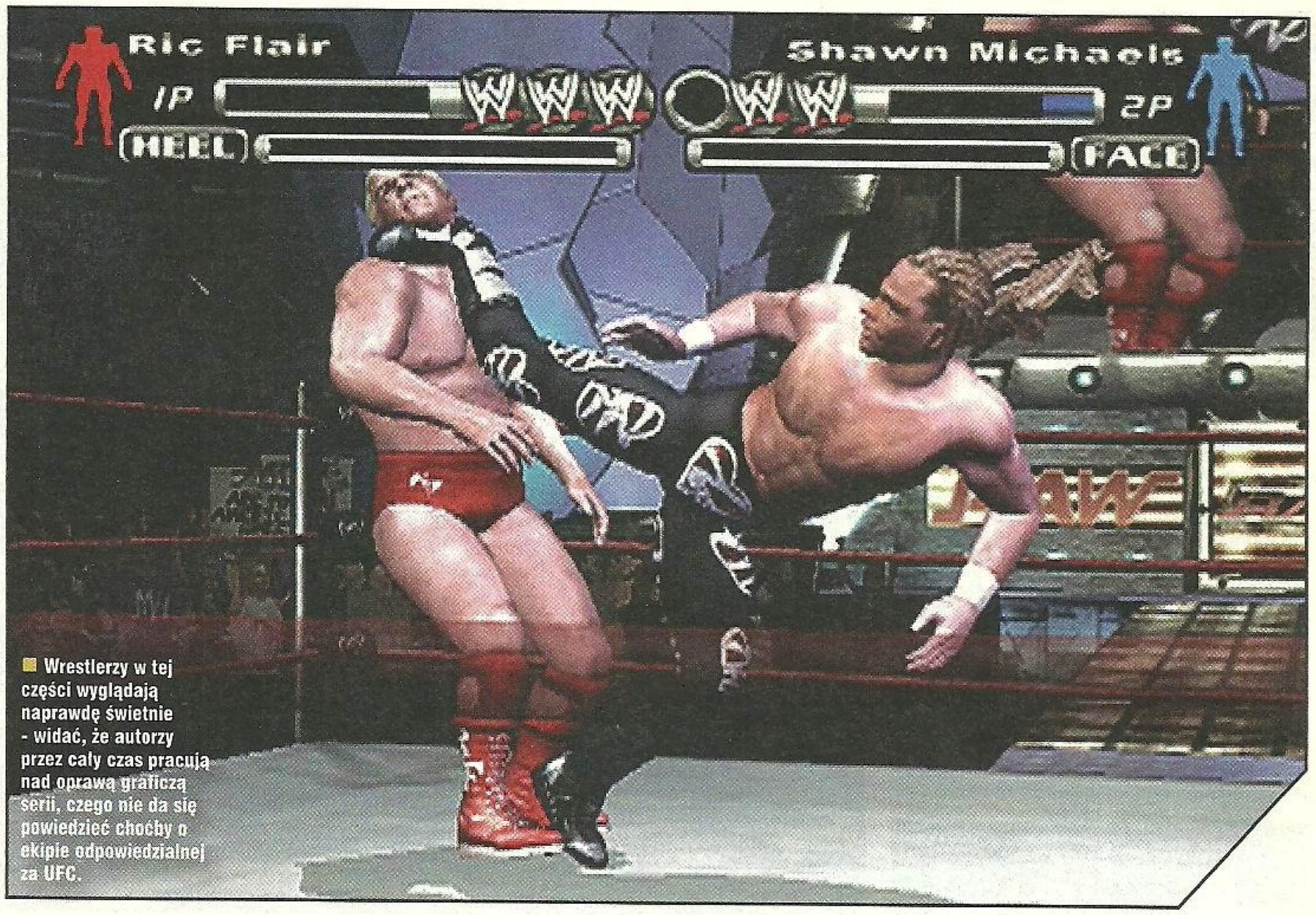
9.0

- **Dobre:** Niesamowity wygląd postaci, masa możliwości podczas walki, innowacyjny system Clean vs. Dirty.
- **Złe:** Okrojona kariera i mniej wrestlerów niż w poprzedniej części.
- **Brzydkie:** Głosy wrestlerów nagrywano w beczce po ropie.

YOU SUCK! YOU SUCK!

Jeżeli czytaliście krótką zapowiedź parę numerów temu, to wiecie, że jest tu dość istotna nowość – podział na Face'ów i Heeli, czyli na wrestlerów lubianych i walczących w miarę możliwości czysto oraz tych złych, na których publika zawsze buczy, a oni stosują „brudne" sztuczki i lubią czasami przywalić czymś cięższym, gdy walka im nie idzie. Podczas zabawy każdy z wrestlerów nabija sobie specjalny pasek, który pozwoli być przez chwilę nietykalnym i bardzo silnym (Face) lub zastosować wyjątkowo niemiły dla przeciwnika cios podjajeczny (Heel oczywiście). Face robi to wykonując swoje najpopularniejsze ciosy i skoki z narożników, tauntując przeciwnika i wyrywając się z chwytów oraz unikając wyliczenia. A Heel? Grając nieczysto oczywiście. W zabawie sprawdza się to nieźle, choć trzeba się nieźle napocić, żeby nabić sobie pasek specjala. Zaś sam pomysł jest bardzo dobry – w końcu można grać wedle niepisanych zasad wrestlingu i mieć z tego nielichą satysfakcję.





Wrestlerzy w tej części wyglądają naprawdę świetnie - widać, że autorzy przez cały czas pracują nad oprawą graficzą serii, czego nie da się powiedzieć choćby o ekipie odpowiedzialnej za UFC.

WWE SMACKDOWN! vs RAW

EWOLUCJA NA ZAKRĘCIE, REWOLUCJA NIE NADESZŁA

Tegoroczna wersja najlepszej gry westlingowej na pierwszy rzut oka niewiele różni się od poprzedniej części. Po głębszym zbadaniu sprawy muszę stwierdzić, że o ile w pewnych aspektach seria zmierza ku lepszemu, to w kilku nie tylko nie zrobiła postępów, ale nawet się nieco cofnęła. Jakkolwiek brzmi to nieco ostro, to nie przejmujcie się za bardzo. Nadal jest najlepsza, najbardziej rozbudowana i najfajniesza. A momentami jest po prostu niewiarygodna.

Jak zwykle w grze znajdziemy sporą bandę tzw. supergwiazd wrestlingu, i choć wszyscy bez wyjątku są tak nazywani, to tylko niektórzy tak naprawdę na to określenie zasługują. Rozumiem, że taka jest polityka WWE, ale sam takiego A-Traina nigdy bym Supergwiazdą nie określił. Co innego Triple H, Undertaker, czy The Rock, który ze względu na swą filmową karierę trafił w **WWE SmackDown! vs. Raw** do galerii legend i trzeba go sobie wykupić za kaskę zarobioną podczas zabawy. Ale porównując tegoroczny skład ekipy wrestlerów do tego z WWE SmackDown! Here Comes the Pain zdziwiłem się, że jest o kilkunastu mięśniaków szczuplejszy. A przecież każda kolejna część powinna być większa, czyż nie? Nie ma się czym specjalnie martwić – i tak jest tutaj ponad czterdziestu wrestlerów. I divy.

Dla samotnika najważniejsza jest kariera, tu zwana Season i właśnie w niej zaszły najbardziej rozczarowujące zmiany. Jest bardziej liniowa niż w zeszłym roku, mniej jest też pasów, o które można walczyć, a szczególnie boli usunięcie Tag Title oraz Hardcore Title. W zasadzie kimkolwiek byśmy nie rozpoczęli, czeka nas w trakcie sezonu podobna ścieżka kończąca się oczywiście na Wrestlemanii. Fajne natomiast jest to, że tym razem wszyscy mają głos i podczas różnych gadek i pogróżek mówią, a nie tylko ruszają ustami, jak krowy przeżuwające trawę. A z drugiej strony wielka szkoda, że w większości głosy są dość słabo nagrane i czasami brzmią zupełnie niepodobnie do tego, co można usłyszeć w telewizji. Jeszcze gorzej jest z komentarzem – kolesie (Lawler i J.R oraz Tazz i Cole) w kółko powtarzają te same smuty i sprawiają wrażenie jakby w ogóle nie widzieli co się dzieje na ringu. Jak na serię o takiej reputacji i gigantycznych przychodach ze sprzedaży jest to niemal niedopuszczalne. Dobrze chociaż, że ulotniły się gdzieś te nieszczęsne muzyczki przygrywające niegdyś podczas walki. Za to soundtrack lecący w menusach jest naprawdę przyzwoity i pasuje do klimatu WWE.

Zresztą cała oprawa **WWE SmackDown! vs. Raw** jest najwyższych lotów. A grafika to istny majstersztyk – wyglądu postaci nie powstydziłaby się gra z Xboxa. Twarze są idealnie odwzorowane, mają szczątkową mimikę, a i same sylwetki prezentują się świetnie i tylko włosy nie nadążają za resztą i są raczej brzydkie. Animacja postaci jest naprawdę dobra i o wiele rzadziej niż dotychczas zdarzają się przeniknięcia postaci i jakieś wyraźne błędy kolizji. Wejściówki wrestlerów są w niemal stu procentach identyczne z tym, co pokazują na galach WWE. Wystrój aren też jest niczego sobie i w sumie jest to bez wątpienia najładniejszy wrestling na konsolach.

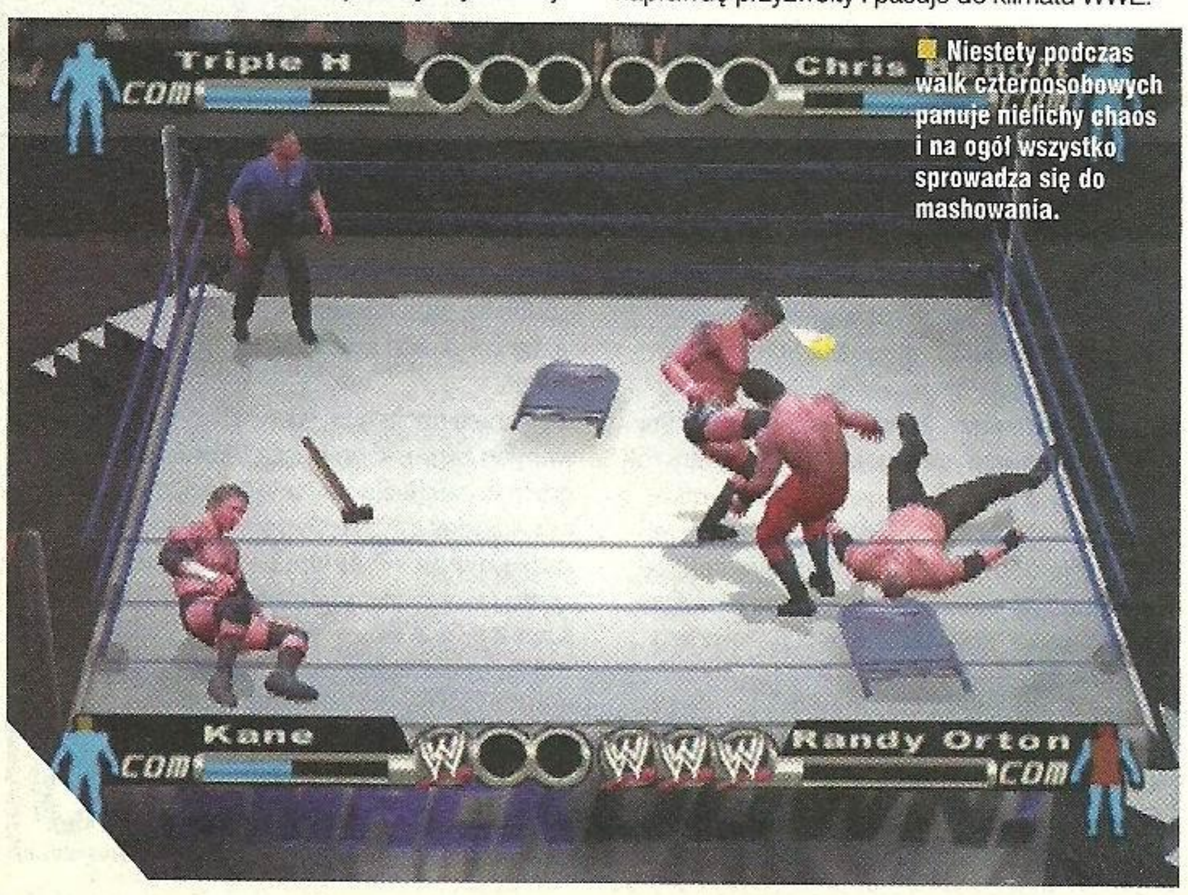
Jednak najmocniejszą stroną tej serii od zawsze była grywalność i to się nie zmieniło, a nawet rozwinęło. Jest tu po prostu wszystko, co fan wrestlingu może sobie wymarzyć. W zasadzie każdy ruch, jaki można było zobaczyć w TV jest tu dostępny, każda Supergwiazda ma odpowiedni repertuar rzutów, chwytów, sztuczek. Naprawdę długo musiałbym kombinować, żeby znaleźć coś, czego w **WWE SmackDown! vs. Raw** nie da się zrobić. I tylko kilka rzeczy mnie drażni. Na przykład to, że walki wieloosobowe, gdy na ringu tłuką się cztery (lub więcej) postacie są strasznie chaotyczne i w zasadzie opierają się na nieustannym mashowaniu w nadziei, że coś się cudem uda. Z kolei mecze jeden na jeden są zbyt łatwe do wygrania, bo AI przeciwników ssie na całej niemal linii. W tym aspekcie **WWE SmackDown! vs. Raw** jest zdecydowanie słabo wyważone.

Za to granie z kumplami jest wyjątkowo fajne i ciężko jest się znudzić, bo ilość typów walk oraz możliwość kreowania własnych wrestelrów sprawia, że jest to niekończąca się kopalnia miodu. Zresztą seria SmackDown! od zawsze była rajem dla lubiących rozmaite edytory i tym razem jest nie inaczej – można sobie stworzyć własny pas mistrzowski i potem o niego zawalczyć na samodzielnie wykreowanym PPV.

Sterowanie dla kogoś świeżego w temacie może być trudne do opanowania, ale tak naprawdę jest dość proste, choć bardzo, ale to bardzo rozbudowane. Przydałby się jakiś samouczek albo trening, bo naprawdę niełatwo zapamiętać wszystkie zagrania, jakie przydają się podczas walk. Trochę pomagają pojawiające się przed walkami dobre rady, ale to ciągle mało.

Nowy **WWE SmackDown! vs. Raw** bardzo przypadł mi do gustu. Małe uszczerbki w stylu mniejszej ilości zawodników, nieco gorszej kariery i dość słabych głosików wrestlerów nie są w stanie mnie od niego oderwać. Każdemu, kto lubi wrestling polecam dzieło Yuke's – nigdzie nie znajdziecie lepszej gry w tym temacie.

Marcellus ■ ■



Niestety podczas walk czteroosobowych panuje niełichy chaos i na ogół wszystko sprowadza się do mashowania.

PlayStation 2 — Jak zwykle na topie - najlepszy werestling!

- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Yukes!
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2

8.6

- **Dobre:** Humor dla dorosłych, dla wytrawnych graczy – bohater śmieje się ze schematów w grach tak, jak my!
- **Złe:** Czasem walka zbyt monotonna i bezcelowa. Ale rzadko.
- **Brzydkie:** ... Grafika lekko zwalnia, zwłaszcza, kiedy podpalimy sporo rzeczy.

YOU SPOONY BARD...

O dopracowaniu – widać starą szkołę robienia gier – Bard's Tale niech świadczą piosenki śpiewane przez napotykane postacie. Oprócz tego, że są to piosenki skoczne, melodyjne i ciekawe, są też bardzo zabawne. Na przykład piosenka o człowieku, który wymyślił piwo. Albo piosenka, którą śpiewają trzy pojawiające się znikąd postacie za każdym razem, kiedy trafiamy na zwłoki kolejnego „wybrańca". Piosenka zwykle opowiada o tym, jak wybraniec zginął i ma refren: „Ale to pech być Tobą". Kiedy postacie śpiewają, na dole przewija się tekst, a żółta kropka spada na określone wyrazy, co jest oczywistym zaproszeniem do karaoke.

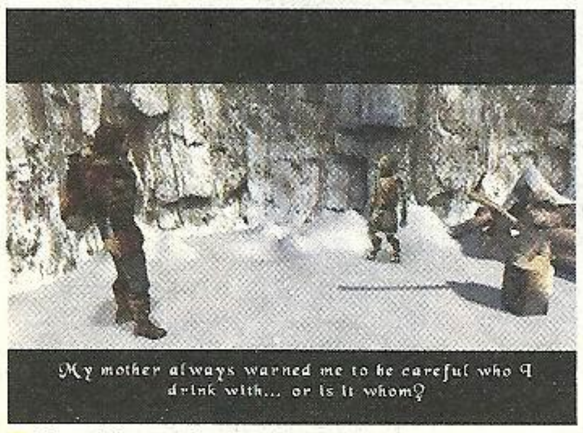
BARD'S TALE

LUDZIE ZAMIESZKUJĄCY USA STANOWIĄ TYLKO JEDNĄ DWUDZIESTĄ POPULACJI ZIEMI. ALE I TAK ZUŻYWAJĄ PONAD JEDNĄ TRZECIĄ CAŁEJ ENERGII NA NASZEJ PLANECIE. PRZYPOMNIJMY – ENERGII NIEODNAWIALNEJ.

Oczywiście Bard's Tale nie odbiega za bardzo od kanonu amerykańskich action erpegów...

...do którego zaliczamy choćby obie części Baldur's Gate Dark Alliance czy Championsów...

...ale to nic złego - wymienione wyżej pozycje są bardzo dobre - podobnie zresztą jak Bard's Tale.



Na miejscu tej pokraki, po usłyszeniu takich słów wziąłbym ten wbity w pieniek topór i gładko ściął bardowi łeb.

To sporo, stąd też, co wrażliwsi już zaczynają kalkulować kiedy się ta energia skończy i wychodzi na to, że już za kilkadziesiąt lat. I musi dojść do jakiegoś przełomu. Albo ktoś coś wymyśli, albo nie wymyśli i będzie katastrofa – przełom tak czy siak nastąpi. Przykład ten pokazuje, że czasem nie widać czegoś na pierwszy rzut oka, a jednak to się dzieje. Mało tego – wydaje mi się, że w kwestii projektowania gier jest podobnie jak z budownictwem mieszkaniowym w Polsce. Niemal wszystkie firmy mają ten sam narzut, ale jedne po prostu bardziej się starają, a inne budują domy z tektury (tańsze i więcej), w których słychać kiedy sąsiad ma rozwolnienie. Do czego zmierzam i to w związku z grą **Bard's Tale**? Ano do tego, że ma ona bardzo wiele ukrytych smaczków, które trzeba pochwalić. Bo można było tę grę odwalić, jak wiele innych. Ale widać tu wielki wkład koncepcyjny i szacunek dla gracza. Przedstawmy się sobie krótko. Gra jest chodzonym erpegiem, gdzie lata koleś z mieczykiem, robi kolejne zadania i zbiera doświadczenie, które potem wydaje na samorozwój. Najbliżej tej zabawce do Baldur's Gate Dark Alliance, choć jest ona nieco (ale bardzo niewiele) brzydsza i można grać tylko w pojedynkę. Mając obrazki z gry przed sobą od razu załapiecie o co chodzi, więc szkoda się rozpisywać. Pomówmy o konkretach, czyli atutach gry. Uważam, że **Bard's Tale** jest jedną z takich gier na PS2, którą powinien mieć każdy miłośnik dobrego humoru. Dialogi, jakie prowadzi główny bohater z postaciami w grze, rozmowy z narratorem, czy nawet ze sobą samym są po prostu genialne. Autorzy zażartowali sobie dosłownie ze wszystkiego, a głównie z idei gier rpg. Dla podkreślenia wagi moich słów napiszę, że **Bard's Tale** skończyłem, przez cały niemal czas płacząc ze śmiechu. Główny bohater i narrator często zastanawiają się nad kluczowymi dla gier zjawiskami. Na przykład takimi, dlaczego wybrańcy zawsze docierają do celu? W BT bohater znajduje tylko zwłoki wybrańców, którzy próbowali dokonać jakichś sławetnych czynów przed nim. Zastanawiacie się pewnie także po co w grach tego typu rozwala się beczki? Otóż tu zostało to wyjaśnione. Ponieważ mamy układ z bednarzem, który za każdą rozwaloną beczkę płaci nam sowicie, bo ma więcej klientów. Co może zrobić piękna księżniczka z bohaterem, kiedy już zostanie wyratowana? No jak to co? Wszyscy wiemy, czego by bohater chciał. Toteż księżniczka mówi: „Oczywiście, wiem o czym myślisz. Tak – i to kilka razy dziennie". Dlaczego do Valhalli ma iść jakiś zdechły król wikingów, a nie my? Po pierwsze, Valkiria, która po niego przyszła jest bardzo gorącą babeczką. A po drugie, zabiliśmy więcej ludzi niż on. Kim jest niedźwiedź pustoszący kopalnie opodal miasteczka? Jest oczywiście przebranym, podstarzałym kawalerem, impotentem, który w ten sposób chce zarobić na prezent dla wybranki serca. A jak dostajemy do towarzystwa kolesia, który wyszukuje pułapki w lochach, to jak ten koleś działa? Jest masochistą, odpala pułapki na sobie i krzyczy: „Powinieneś tego spróbować!", „Oooooo cudownie!". Super. Ale w jaki sposób tworzymy drużynę? Otóż mamy pewną liczbę punktów magicznych, które się odnawiają. I te punkty wydajemy na granie wybranych melodii z menu, które przywołują nam istoty. Ich obszerny wachlarz rośnie w trakcie gry. Każda z nich ma inne właściwości i funkcjonuje w grze, aż nie dostanie tylu obrażeń, że zejdzie. Wtedy można ją przywołać znowu. Instrumenty, na których gramy też mają ograniczoną pojemność w utrzymywaniu istot na raz. Stąd też z początku tylko jedna istota na raz może z nami iść. Potem robi się lepiej. Istoty są różne: od leczących, po ogłuszające, świecące, strzelające, wyszukujące pułapki, zadające masowe obrażenia. A wracając – tak więc mamy humor, jako jeden z atutów gry. Drugi, to jej niesamowite dopracowanie. Nie ma tu elementów żmudnych, czy bzdurnych, których w rpg nienawidzę. Nie trzeba daleko biegać – wszystko pod ręką i po drodze. Cudownie. Jeśli masz gdzieś iść – na pewno jest to niedaleko i wiesz gdzie to jest! Cały czas coś się dzieje, nie ma biegania w kółko. Masz kontrolę nad losowymi pojedynkami – możesz ich unikać na trasie. Nie jest tak, że czas gry wydłuża się sztucznie przez to, że ciągle losowo na nas coś napada (vide FF7). Dodatkowo doskonały scenariusz od początku do końca i bardzo ciekawe postacie oraz zadania. Na koniec – mnóstwo miejsc do zapisywania stanu gry. Mówiąc krótko – **Bard's Tale** pod tym względem zjada dla mnie wszystkie gry rpg na śniadanko.

Wady? Okresowe chrupanie animacji – sporo się dzieje momentami, zwłaszcza pod koniec gry. Walka też do wad niestety – czasem robi się dość żmudna. Żmudna dla standardów tej gry, oczywiście, bo wobec wielu innych byłaby wręcz rewelacyjna. Możliwość pokonywania przeszkód różnymi przywoływanymi istotami, czy nawet wydawanie im komend (przyciski kierunków), które wspomagają cały proces jest naprawdę super.

Tak czy owak, przede wszystkim, grę tę mieć należy ze względu na niesamowity klimat humoru. Każdy kto wyławia śmieszne gry i zna nieco angielski, może spokojnie się umówić ze znajomymi – jak ja to zrobiłem – i po kawałku, przekładając joypada z rąk do rąk (sterowanie jest proste) przejść całą grę. Naprawdę świetnej zabawy kupa! Dzieje się dużo, jest zabawnie, nie gubimy się. Duży szacunek dla gracza bije z tej gry. Podoba mi się to!

Grabarz ■ ■

PS2 i Xbox — Najśmieszniejsza gra na konsole, w jaką grałem!

- **Wydawca:** Vivendi
- **Producent:** inXile
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, mięśnie przepony

8.5

- **Dobre:** Jeszcze raz to samo, ale z innej perspektywy. Filmowy klimat, świetne wykonanie, bardzo dobry system gry.
- **Złe:** Jeszcze raz to samo?! Nie każdego to ucieszy w otoczce rpg.
- **Brzydkie:** Liniowość, nikłe możliwości interakcji z napotkanymi postaciami, parę usterek graficznych i dźwiękowych.

Uwaga: gra w polskiej wersji językowej dostępna jest tylko na PlayStation 2. Na Xboxa i GameCube nosi tytuł: *The Lord Of The Rings: The Third Age*.

WŁADCA PIERŚCIENI: TRZECIA ERA

PIERWSZY NEWS O PLANACH NAKRĘCENIA FILMU NA PODSTAWIE KULTOWEGO WŁADCY PIERŚCIENI PRZECZYTAŁEM PARĘ LAT TEMU NA ŁAMACH NEO

Minęło trochę czasu, pojawiły się pierwsze informacje, plotki, a wkrótce potem poznaliśmy fakty. Na przełomie lat 2000-2001 pierwsza część filmowej trylogii objawiła się widzom, niemal natychmiast przewracając do góry nogami wszystko, co znaliśmy w filmowym świecie do tej pory. Dodatkiem do wspaniałej historii znanej z powieści Tolkiena okazały się bowiem nieprawdopodobne sceny, efekty specjalne, technika kadrowania i montażu, dobre aktorstwo, bajeczne udźwiękowienie i przepiękna muzyka. Dzieło Petera Jacksona szybko zgarnęło stadko złotych statuetek, a on sam – grube miliony dolarów oraz uznanie w oczach widzów i twórców całego świata. Kolejne dwie części przypieczętowały sukces, by uczynić z Władcy jedną z najlepszych filmowych trylogii wszech czasów (i nawet Dr Jones czy Rodzina Corleone przyznaliby mi tu rację!). Dziś Władca Pierścieni jest wszędzie – wznawiane są książki, wydawane kolekcjonerskie albumy, tony materiałów „zza kulis", inne ciekawostki. Nie mogło obejść się oczywiście bez całej marketingowej machiny przypinającej znaczek LOTR do wszystkiego, na czym można zarobić – to akurat profanacja, ale i twarde prawo rynku. Dwie pierwsze gry oparte na filmowej licencji okazały się jednak nadzwyczaj dobre, pomimo swego dość prostego charakteru. Czymże zaś jest gra rpg prowadząca gracza przez wydarzenia znane ze wszystkich trzech części filmu, dodatkowo utrzymana w typowo japońskiej konwencji role-playing?

„Zagraj to jeszcze raz, Sam"

To, co dla niektórych będzie największą zaletą, inni mogą uznać za niezaprzeczalną wadę, ale założenia tej gry były jasne od samego początku i twórcy trzymają się ich nieugięcie: przedstawić historię znaną z filmów z innej perspektywy. Co za tym idzie, jest to po prostu „powtórka z rozrywki" i okazja na przeżycie tego samego jeszcze raz. W tym momencie jedni przyklasną i ucieszą się, gdyż zarówno powieść Tolkiena, jak i filmy nakręcone na jej kanwie to dzieła wiekopomne i godne, by wracać do nich bardzo często. Inni skrzywią się z niesmakiem mającym wyrażać, że „przecież to już było" – scenariusz nie przyniesie znaczących niespodzianek (bo drobne są), nie ma wielkiej tajemnicy, misternie uknutej intrygi i innych specjałów, które czynią gry RPG tak wyjątkowymi, nadają im dusze. Nie ma też swobody – jest liniowość (z możliwością powrotu do odwiedzonych już miejsc przy użyciu save pointów), sporo questów do wykonania (niejako przy okazji, po drodze) oraz ciekawy dodatek w postaci Trybu Sił Zła. Na „otwartą" strukturę gry w przypadku tak mocnego opierania się na filmach nie ma co liczyć, gdyż ścieżka wiodąca bohaterów została wyznaczona już w chwili zamknięcia projektu filmowego scenariusza. W świetle powyższych faktów niektórzy mogą więc potraktować trzecią Erę jako „produkt uboczny" maszynki do robienia pieniędzy jaką stała się filmowa Trylogia; dodatek i ciekawostkę, ale nie pełnowartościowy produkt. Częściowo muszę się zgodzić lecz wyraźnie podkreślam, iż zarówno jak same filmy i poprzednie gry spod znaku Władcy Pierścieni ten „dodatek" trzyma nad wyraz wysoki poziom.

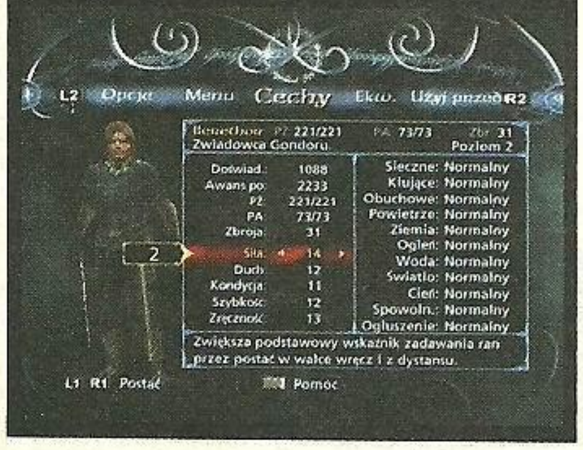
W rolach głównych...

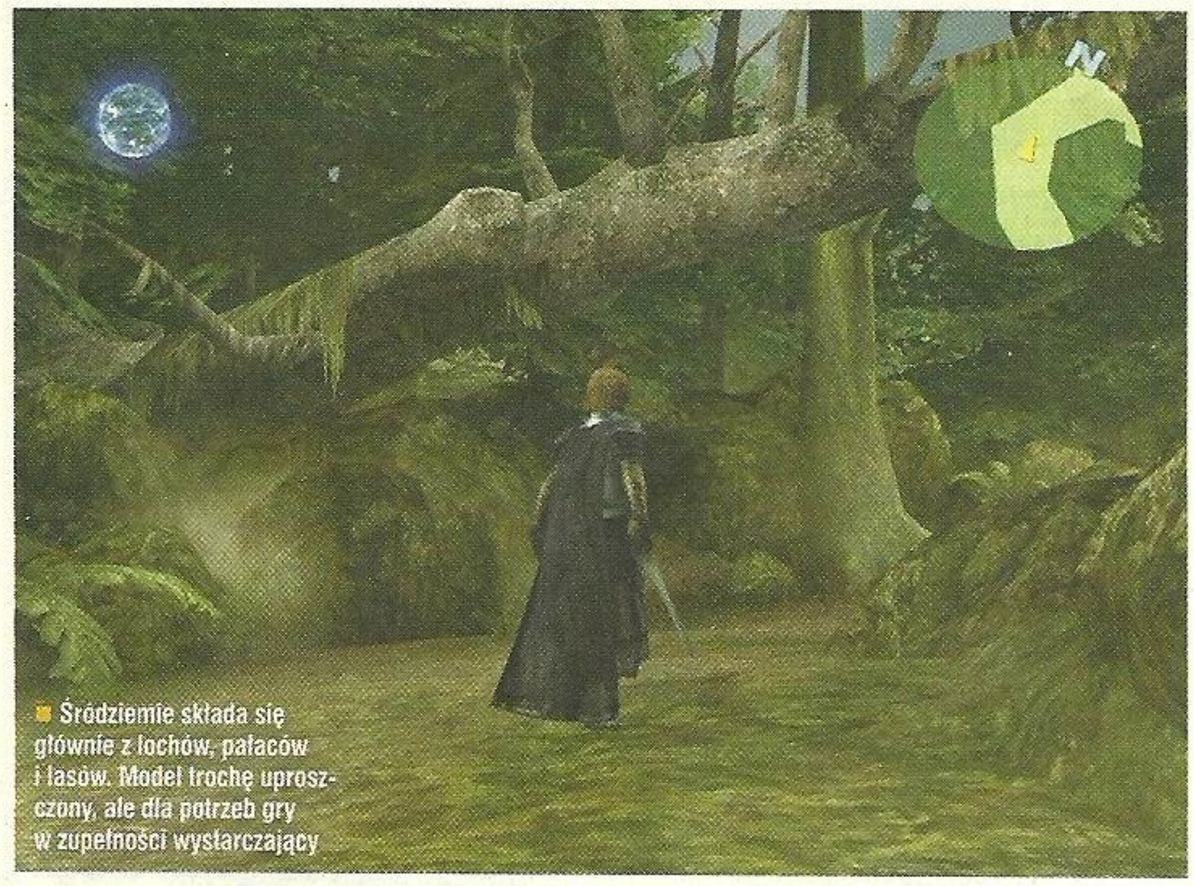
Głównym protagonistą okazuje się być Berethor – Gondoryjczyk szukający w ważnej misji Boromira. Nie popsuję chyba nikomu zabawy przypominając, że Boromir ginie pod koniec pierwszej części filmu, tak więc cel wyprawy Berethora ulegnie po drodze znacznym modyfikacjom. Zwłaszcza, iż jego towarzysze – elfka Idrial, strażnik Elegost, krasnolud Hadhod oraz Morwen i Eaoden z Rohanu to ekipa równie odważna i niebezpieczna, co interesująca i sympatyczna. Niestety, to wstawki filmowe (ładnie zmontowane fragmenty trylogii – masa! grubo ponad 100!) z narracją Gandalfa wysuwają się na pierwszy plan odsuwając nieco w cień wszelkie relacje między głównymi bohaterami, ich zachowania (momentami mocno naciągane) i próby przybliżenia ich charakterów graczowi. Krasnolud jest jeszcze bardziej zajadły niż Gimli, elfica leci na rycerzyka i jest zazdrosna o wojowniczkę z Rohanu, a Elegost zgrywa tajemniczego twardziela.

Mechanizmy rządzące grą są może i proste, ale grafika stoi na wysokim poziomie. To superprodukcja...

"Gondoryjczyk" brzmi "polskawo"...

Lokalizacja udała się całkiem dobrze. Poza drobnymi wpadkami z Gondoryjczykiem oraz Morwen wziętą za mężczyznę w opisie jednej z Opowieści o Śródziemiu czy też nazwania wieśniaczki wieśniakiem bądź nie do końca mieszczących się w polach tekstowych napisów. Dziwnie brzmią nazwy niektórych ataków (czasami wręcz głupawo), ale taka już uroda naszego języka, że o liczne pomyłki i nieścisłości nietrudno, a długie wyrazy dają się we znaki w menusach (vide choćby: off – wyłączone). Całe szczęście, że w procesie translacji ktoś zdrowo myślący (albo zapominalski) nie przetłumaczył Uruk-Hai Berserkera jako jakiegoś Uruka-Furiata czy coś w ten deseń... Jeśli jednak miałbym podsumować akapit w paru słowach, powiedziałbym, że należą się brawa dla ekipy EA za kolejną udaną polską wersję gry na PS2. I za to, że jest to wersja kinowa (tylko napisy po polsku), bo dubbingu bym nie zdzierżył!





Śródziemie składa się głównie z lochów, pałaców i lasów. Model trochę uproszczony, ale dla potrzeb gry w zupełności wystarczający

W grze często przy boku Drużyny B pojawią się postacie znane z książek i filmów.

Cud, że zabrakło wesołej gromadki Hobbitów… OK. Bez sarkazmu. Fajnie jest stanąć ramię w ramię z Gandalfem, własnoręcznie ciachnąć kogoś mieczykiem Aragorna czy zdusić diabelski pomiot toporem Gimliego. Ich bowiem (między innymi) gracze napotkają na swojej drodze i dopomogą w kluczowych momentach. Będziecie mogli posiekać przywódcę orków (Sharku), dokopać Grimie Gadziemu Językowi, uciąć sobie pogawędkę z Balrogiem czy trollami jaskiniowymi oraz oczywiście wziąć udział w większości najważniejszych bitew i wydarzeń znanych ze srebrnego ekranu.

Lord of the Fantasy

Trzecia Era to erpeg typowo konsolowy. System gry to ukłon w stronę Final Fantasy i paru innych kluczowych gier tego gatunku. Tryb eksploracji wiedzie gracza przez trójwymiarowe scenerie (jest mapka/radar z zaznaczonymi punktami, gdzie należy się udać), a losowo generowane walki skutecznie zwiększają żywotność gry. W tym miejscu wypada wspomnieć o dwóch ciekawych i nowatorskich patentach, których obecności nigdy w role-playach od Japończyków nie uświadczyłem, a byłyby mile widziane! Pierwszym z nich jest Oko Saurona, a drugim Palantir. Obydwa są wskaźnikami, które pojawiają się na ekranie w związku z nadchodzącą walką. Kiedy w rogu zaczyna się jawić Oko, należy spodziewać się, iż w momencie, gdy będzie dokładnie widoczne rozpocznie się walka, ale można jej uniknąć udając się w innym kierunku. Kiedy na ekranie majaczy błękitny zarys Palantiru, nie pozostaje nic innego, jak wejść do menu i przygotować się do walki, bo zacznie się za krok czy dwa. I tyle. Bardzo pożyteczne.

Sama walka w systemie turowym nie odbiega zbytnio od japońskich standardów. Są punkty życia oraz punkty akcji. Pierwsze mogę spokojnie przemilczeć, za to drugim należy się parę słów wyjaśnienia. Praktycznie każda czynność poza podstawowym atakiem i użyciem przedmiotu wymaga użycia punktów akcji. Jeśli więc chcemy wykonać bardziej zaawansowany atak bronią, bądź skorzystać ze specjalnych umiejętności, musimy zapewnić postaci odpowiednią ich ilość. Uzupełnianie podczas walk odbywa się za pomocą odpowiednich przedmiotów (tak jak w przypadku punktów życia). Używanie specjalnych ciosów oraz zdolności pozwala odblokowywać kolejne – skuteczniejsze i bez wątpienia przydatne umiejętności (w menu można wybrać, którą odblokować w pierwszej kolejności). Rozwojem postaci można kierować samodzielnie, przypisując zdobyte punkty doświadczenia do szeregu cech determinujących takie właściwości jak siła, kondycja, zręczność czy prędkość. Warto rozwijać wszystkie, gdyż każda z postaci ma do zaoferowania coś specjalnego, a bez wysokich statystyk ani rusz. Jest jeszcze Tryb Perfekcji, działający jak połączenie Limit Breaka z Summonem (FF znów się kłania) – po nabiciu licznika można zesłać na wroga deszcz strzał, grad kamieni czy innego Enta, który zamaszystym ruchem upora się z wrogami.

Cóż poza tym? Wspomniałem o Trybie Sił Zła – pozwala on otrzymać bardzo przydatne przedmioty w zamian za rozgromienie własnej drużyny w ważniejszych starciach – jeśli zawsze chciałeś zagrać bossem, masz ku temu okazję, a Sharku na pewno ucieszyłby się, mogąc wygrać. Równie ważna jest możliwość powrotu drużyny do odwiedzonych już wcześniej miejsc w celu dokończenia rozpoczętych zadań (spis misji wraz z opisem ich stanu jest przez cały czas dostępny w menu gry). W tym celu należy wybrać opcję Podróży przy dowolnym save poincie i – na przykład – powrócić do Morii, by odszukać wszystkie siedem runów potrzebnych do otwarcia krypty czy rozgromić co większych rzezimieszków. Miłym dodatkiem może okazać się gra w trybie kooperacji z drugą osobą (wspólne prowadzenie walk). Opcja wyboru poziomu trudności gry także powinna ucieszyć niektórych graczy.

Balrog vs. Ifrit czyli konkurs piękności

Balrog zjada ognistego Ifrita (znanego z FF oczywiście) na śniadanie. Co do tego nie ma wątpliwości. Potwora okala ogień i dym, jego ataki są świetnie zaprojektowane i do bólu przypominają te znane z filmu, a potęgę wroga po prostu czuć. Podobnie ma się sytuacja z resztą oprawy. Świetne efekty towarzyszące atakom, użyciu broni i magii, doskonale zrealizowane animacje ruchów (wykorzystano oczywiście motion capture), ładnie wymodelowane sylwetki występujących w grze postaci, otoczenie przywodzące na myśl sceny z filmów, ciekawy design menusów i całej reszty gry. Zastrzeżenia mam do twarzy bohaterów – gobliny i orki są przepiękne w swej brzydocie, za to już elfy zbyt urodziwe nie są, choć powinny (przypomina się Haldir z Dwóch Wież, który chyba pomylił rasy albo role). Facjata Gandalfa pokryta średnio udaną teksturą, jest jakby bez wyrazu, a ruchy mimiczne to już tylko klasa całkiem średniawa. Aha – koniom też przydałaby się sesja motion capture, bo poruszają się w grze dosłownie żenująco, a taki warg na przykład hasa aż miło. Dziwne.

THX

Choć twórcy chełpią się przyznanym grze certyfikatem THX, również w kwestii dźwięku można znaleźć uchybienia. Jednakże sami powinniście dojść do tego, że jeśli jednym z największych jest to, iż czasami pokonany wróg wydaje jęk dopiero po tym, jak zniknie jego martwe ciało, to naprawdę nie ma się czym martwić. A już na pewno nie muzyką. Filmowe motywy są dopasowane do scen eksploracji oraz walki tak perfekcyjnie, iż nie mam ochoty się nad tym rozwodzić. Rzetelna robota autorów połączona z twórczym geniuszem kompozytora (w końcu to Howard Shore) sprawiła, że po prostu rozpływałem się z zachwytu przypominając sobie co chwila poszczególne fragmenty filmów.

TUNING DRUŻYNY

EA wie co lubią gracze. Need for Speed: Underground z pewnością nie stałby się tak wielkim hitem bez zaimplementowanej w nim możliwości upiększania fur wedle swojego widzimisię. W podobną stronę uderzyło Rockstar ze swoim wypasionym San Andreas, gdzie gangol wygląda i ubiera się zależnie od upodobań gracza. Idąc dalej tym tropem nie będzie mi trudno wytłumaczyć, iż każda sztuka wyposażenia drużyny jest widoczna po jej założeniu w każdym kolejnym momencie gry. Berethor zyskał nową tarczę? Już za chwilę można ją oglądać w walce, podczas eksploracji oraz – co ważne – w scenkach przerywnikowych. Idrial ma nosić hełm, żeby nie dostać w czerep od jaskiniowego trolla? Proszę bardzo, ale gracz będzie musiał się obejść bez widoku jej włosków. Peleryna z kapturem świetnie maskuje twarz Elegosta… I tym podobne.

...?

Władca Pierścieni: Trzecia Era jest grą na długo. Już główny tryb zapewnia niemałą żywotność (ze 20 godzin jak nic), a do tego należy dorzucić jeszcze wszelkie wspomniane dodatki i „umilacze" zaproponowane przez twórców. Zdaję sobie sprawę, że nie jest odkrywcza i głęboka, a o porównaniu do tuzów gatunku nie może być mowy, ale spodobała mi się i będę jej bronił. Jest przewidywalna? Fakt, ale tak nie do końca. Liniowa? Pewnie – jest jak interaktywny film. System gry to „zrzynka" z japońskich erpegów? Wykorzystano najlepsze patenty, dodano parę nowych – nie wyważa się otwartych drzwi. Do oprawy audiowizualnej nikt przy zdrowych zmysłach się nie przyczepi. A jak się gra? Świetnie. Trzecia Era raczej nie ciśnie nikim o glebę z powodu swych niewątpliwych walorów (nie umniejszając ich wartości), ale zapewni dużo bardzo dobrej zabawy, a o to przecież chodzi.

Oskar ■ ■

PS2, Xbox, GCN — Ograniczony - fakt. Ale bardzo ładny i przyjemny erpeg.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Electronic Arts
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc

8.2

Dobre: Obok EyeToy Groove są to najlepsze gry na kamerkę Sony. Dynamiczne, wciągające, ładne, grywalne!
Złe: EyeToy Play 2 momentami jest strasznie dziecinny, Sega zaś nie zawsze błyszczy genialnymi pomysłami.
Brzydkie: Przy słabym oświetleniu niewiele widać, niestety.

EYETOY PLAY 2 vs SEGA SUPERSTARS

W TE ŚWIĘTA EYETOY NAPRAWDĘ WAS ZMĘCZY!

Dwa tuziny gier – dokładne tyle w niezależnych studiach opracowały firmy Sega i Sony na te święta. **EyeToy Play 2** i **Sega SuperStars** to pakiety dwunastu pozycji oferujących masę zabawy z pogranicza muzyki, sportu i dynamicznej akcji. Każda z płytek ma swoje mocne i słabe strony, każda też zapewni Wam komplet rewelacyjnych doznań. Sony nauczone sukcesem takich gier jak EyeToy Play, czy EyeToy Groove doskonale już wie, w czym leży siła malutkiego urządzenia stawianego nad telewizorem, więc Play 2 po prostu nie mógł być niewypałem. Segę witamy natomiast jako debiutanta na polu szalonych zabaw z kamerą i już na wstępie trzeba przyznać, że poradziła sobie nad podziw sprawnie. Propozycja z obozu błękitnych jest na tyle rozrywkowa, że momentami to właśnie SuperStars ceniłem sobie wyżej, niż minigierki Sony. I nic w tym dziwnego.

Sega doskonale wiedziała, co się stanie, gdy wśród tych dwunastu minigier umieści ciągle kultowe Samba De Amigo. To właśnie od tej pozycji zacząłem zabawę z SuperStars i powiem, że prędko nie skończyłem. Posiadacze Dreamcasta pamiętają, że aby w pełni rozkoszować się niegdyś Sambą, należało dokupić do konsolki specjalne, elektroniczne marakasy i za ich pomocą wystukiwać przed ekranem gorące latynoskie rytmy. EyeToy, dzięki detekcji ruchu błyskawicznie rozwiązuje nam problem dodatkowych urządzeń i ja na przykład wywijałem przed telewizorem dwoma ceglastymi pilotami do wieży i telewizora. Zabawa jest nie do opisania! Oto w rytm znanego meksykańskiego utworu przez ekran przewalają się małe kółeczka symbolizujące takty. Kiedy kółka przelatują przez specjalne sfery, trzeba uderzyć w nie marakasem (a równie dobrze ręką, pilotem od wieży bądź patelnią). Kiedy osiągniecie wprawę to zauważycie, że gibacie się niemal idealnie w rytm płynącej muzyki. Sega, podobnie jak w pozostałych jedenastu minigrach, umieściła w Samba De Amigo cztery różne poziomy trudności. O ile pierwszy z nich nie jest szczególnie wymagający, tak przy ostatnim należy ostro ćwiczyć. Ale warto, bo zabawa jest nieprzeciętna! Aha, pobicie rekordu w każdej minigierce Segi nagradzane jest zdjęciem. Może to być zwykła fotka lub „rodzinne" zdjęcie wykonane na tle znanych maskotek tej firmy. Zabawy jest co niemiara, a już na pewno więcej, niż w podobnym w założeniach tytule Air Guitar na płytce **EyeToy Play 2**. Tam z kolei wyświetlona zostaje ogromna gitara, z góry ekranu zaczynają spadać kolorowe klocki, natomiast zadaniem gracza jest szarpanie strun urządzenia dokładnie w tych miejscach, gdzie zetknęły się z nim owe świecidełka. Proste, przyjemne, ale nie tak dynamiczne jak odgrzewana Samba.

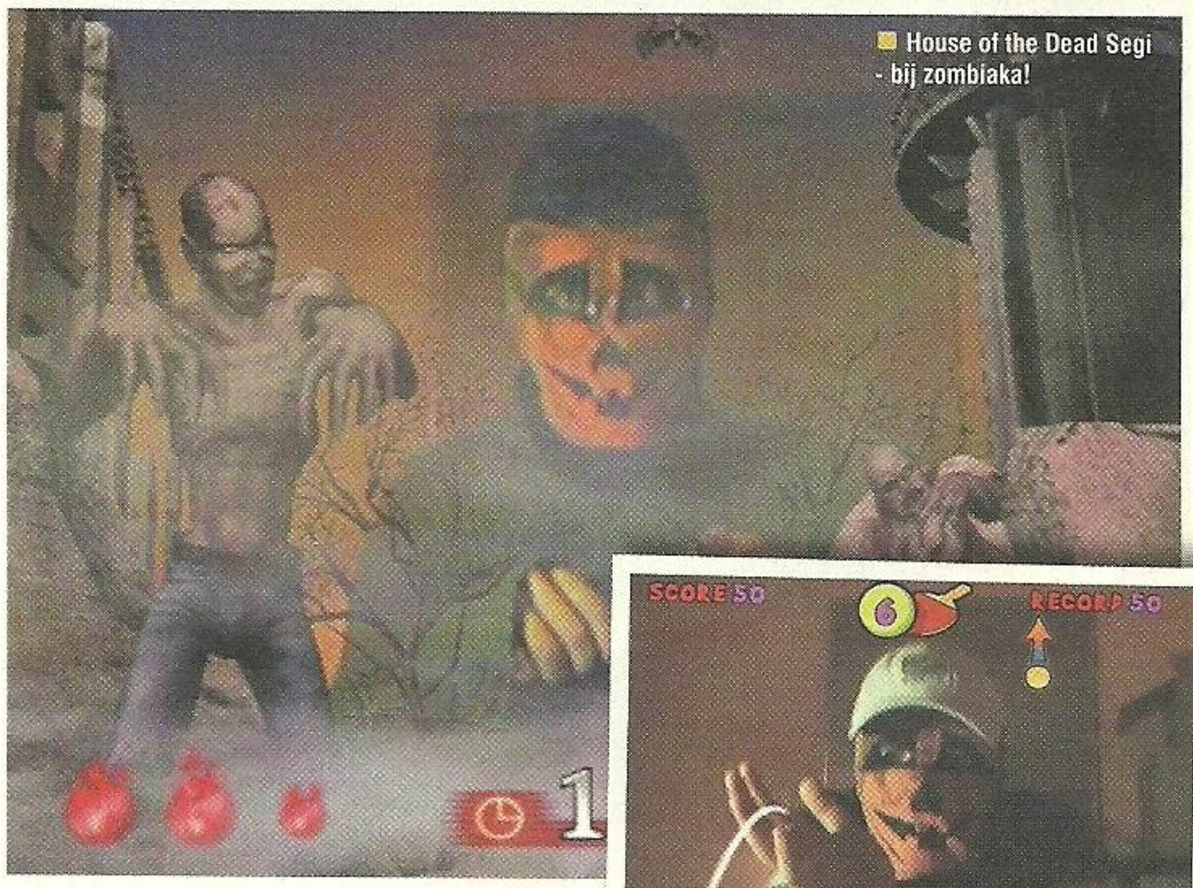
Sega przoduje jeszcze w przynajmniej dwóch tytułach. Jednym z nich na pewno będzie Virtua Fighter, gdzie staniemy przeciw prawdziwemu, żywcem skopiowanemu z VF4: Evolution zawodnikowi. Problem w tym, że aby w pełni rozkoszować się tą pozycją, trzeba naprawdę daleko odsunąć się od telewizora (tak, aby widzieć wszystkie kończyny). Zawodnik Segi w wybranych momentach pokrywa się punktami, które należy błyskawicznie atakować. Jeśli zrobicie to wystarczająco szybko, pojawi się kolejne miejsce do uderzenia. W ten sposób wykonujemy combo. Spóźnialscy natomiast nie zdziwią się, gdy na ich ciele zaświecą się punkty, w które celował będzie przeciwnik. Wszystko, co należy zrobić, aby uniknąć ataku, to wystawić łapkę i w ten sposób spreparować gardę. Rewelacja, a im wyższy poziom trudności, tym bardziej przypomina to prawdziwą walkę. Równie zabawny, ale bardziej męczący jest boks na płycie **EyeToy Play 2**. Tutaj stajemy na ringu przeciw coraz szybszym przeciwnikom, których trzeba grzmocić po buziach. Zabawa jest jednak mniej precyzyjna niż w Virtua (ciężej wymierza się ciosy), a szalejąca kamera wymusza więcej ruchu. Obie gry są megazabawne, ja jednak przez sentyment preferuję sparringi z Akirą.

Problem jednak w tym, że **Sega SuperStars** nie trzyma wyżyłowanego poziomu przez cały czas. Ostatnią naprawdę godną polecenia minigrą jest House of the Dead, gdzie na ekran wypełzają zombiaczki, a naszym zadaniem jest oczywiście okładać je pięściami. Przy każdej pokrace na krótką chwilę pokazuje się celownik, który zmienia kolor. Kiedy zrobi się czerwony, zombie ugryzie, a tego oczywiście nie chcemy. Niektóre zgniłki wystarczy uderzyć raz, inne zaś potrzebują serii ciosów. Czas ucieka, więc trzeba być szybkim. Równie fajnym tytułem jest Kung 2 na płytce Sony, czyli rozwinięcie zeszłorocznego Kung Foo, gdzie zalegający na środku ekranu gracz odganiał się przed atakującymi z obu stron mnichami. Tym razem, poza poprawioną oprawą graficzną, twórcy dorzucili wiaderko patentów. Oprócz rozwrzeszczanych adwersarzy należy bić także silnych bossów, niszczyć lodowe bryły oraz unikać armatnich kul i szpikulców. Przyjemna i bardzo męcząca sprawa.

Zaskakująco krótko zatrzymał mnie przy sobie Space Channel 5 (Sega), muzyczny wymiatacz, gdzie należało kopiować taneczne ruchy maleńkiego kosmitka. Za to cholernie wciągający okazał się Mr. Chef (Sony), tytulik pozwalający na wcielenie się w chłopaka z baru serwującego szybkie żarcie na zamówienie. Ludzie, co za szaleństwo! Kelnerka donosi zamówienia, my natomiast staramy się je sprawnie komponować. Jeśli zabraknie produktu, trzeba go dorobić w osobnej mini-mini-grze. Kroimy ser, bronimy lodów przed pszczołami, smażymy naleśniki, siekamy ogórki, a w przerwach od pracy sprawdzamy, z czego zrobiony jest szef kuchni! Sony dało w tym miejscu czadu, a detekcja ruchów działa bez zarzutu. Sega niestety nie za bardzo potrafiła zrobić coś sensownego z licencją Sonica (jeżyk zasuwa długim tunelem i zbiera monetki, a ja obolałą łapą sterowałem nim wyłącznie po okręgu), a już na pewno popsuła Crazy Taxi (trzeba energicznie machać łapami i wrzeszczeć, aby zatrzymać złotówę). Spływające po ręku potworki z Puyo Pop Fever były ciekawe, ale czy na długo? O wiele bardziej lubiłem stać na bramce w **EyeToy Play 2** i bronić strzałów z karnych. Musiałem rzucać się na wszystkie strony i dzielnie znosić katorżnicze treningi zachrypniętego mentora. Ostro się przy tym uśmiałem.

Sega SuperStars i EyeToy Play 2 to kapitalne zestawy. Różnica polega na tym, że Play 2 trzyma bardzo wysoki poziom przez cały czas (i ma dodatki w postaci SpyToya czy szeregu dodatkowych minigier), czego niestety nie umie jeszcze Sega. Inna sprawa, że w SuperStars znalazłem kilka miażdżących tytułów, które rozniosły konkurencję w pył. Szkoda, że pozostałe nie były już tak dobre. Propozycja Segi, mimo iż momentami lepsza, musi póki co pochylić czoła przed bardziej dziecinnym, ale technicznie o klasę lepszym produktem Sony. Mimo to gorąco polecam obie.

Matt ■ ■



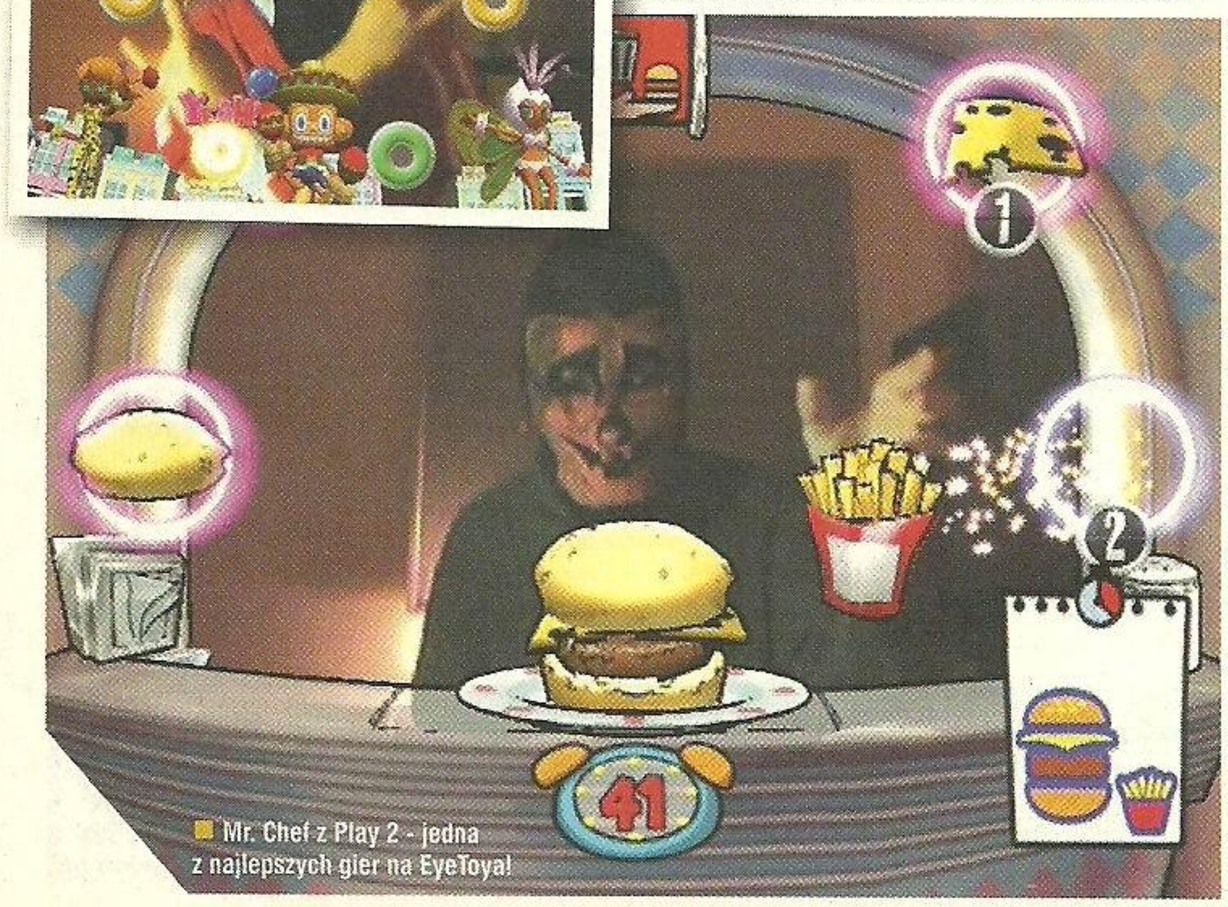
House of the Dead Segi - bij zombiaka!

PS2 EyeToy Play 2 — Najlepsza technicznie gra na EyeToy.
- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Sony London
- **Liczba graczy:** 1

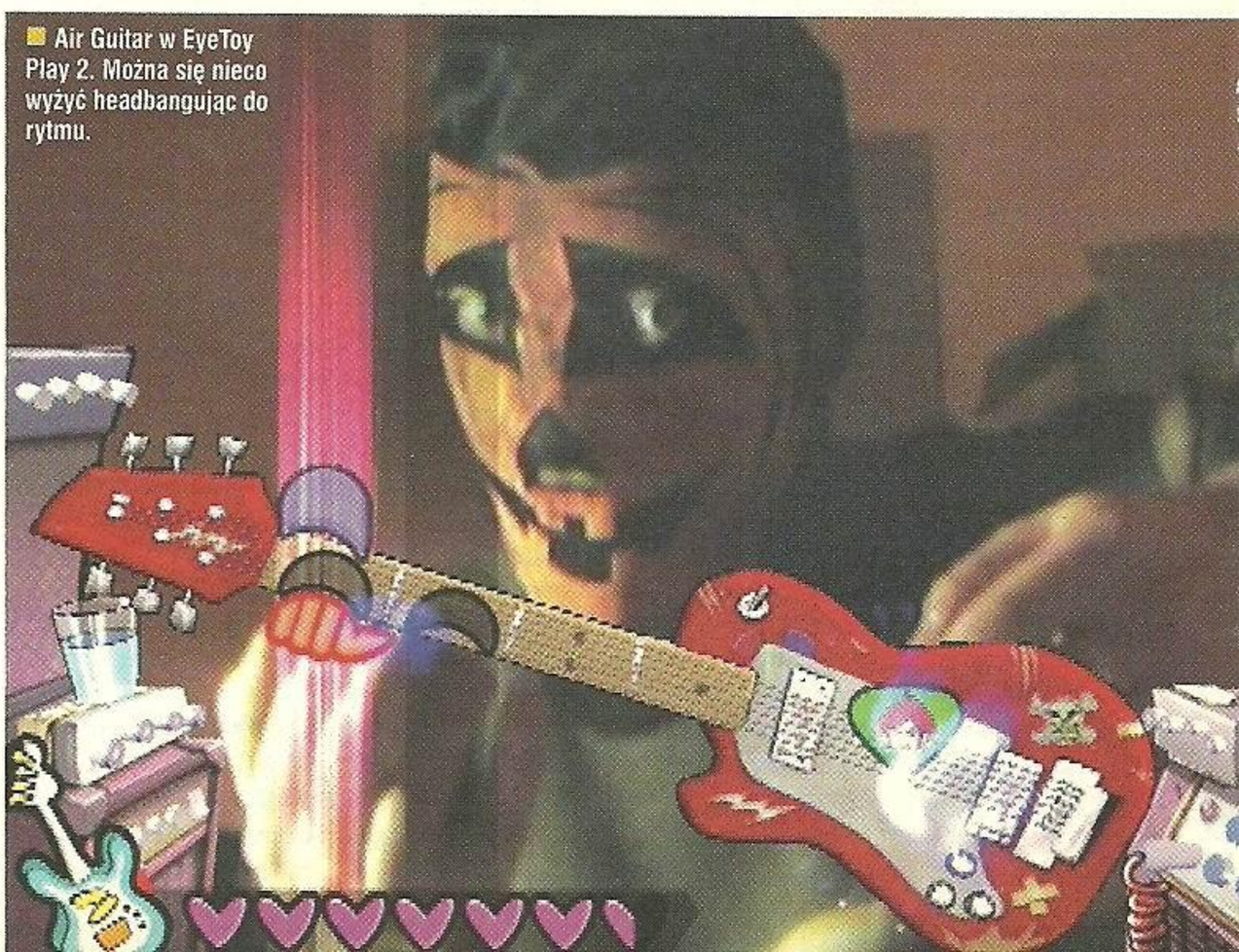
GRAFIKA, DŹWIĘK, MIÓD
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, EyeToy
8.0

PS2 Sega SuperStars — Momentami lepsza ale ogólnie wypada słabiej.
- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** Sonic Team
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA, DŹWIĘK, MIÓD
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, EyeToy
7.5



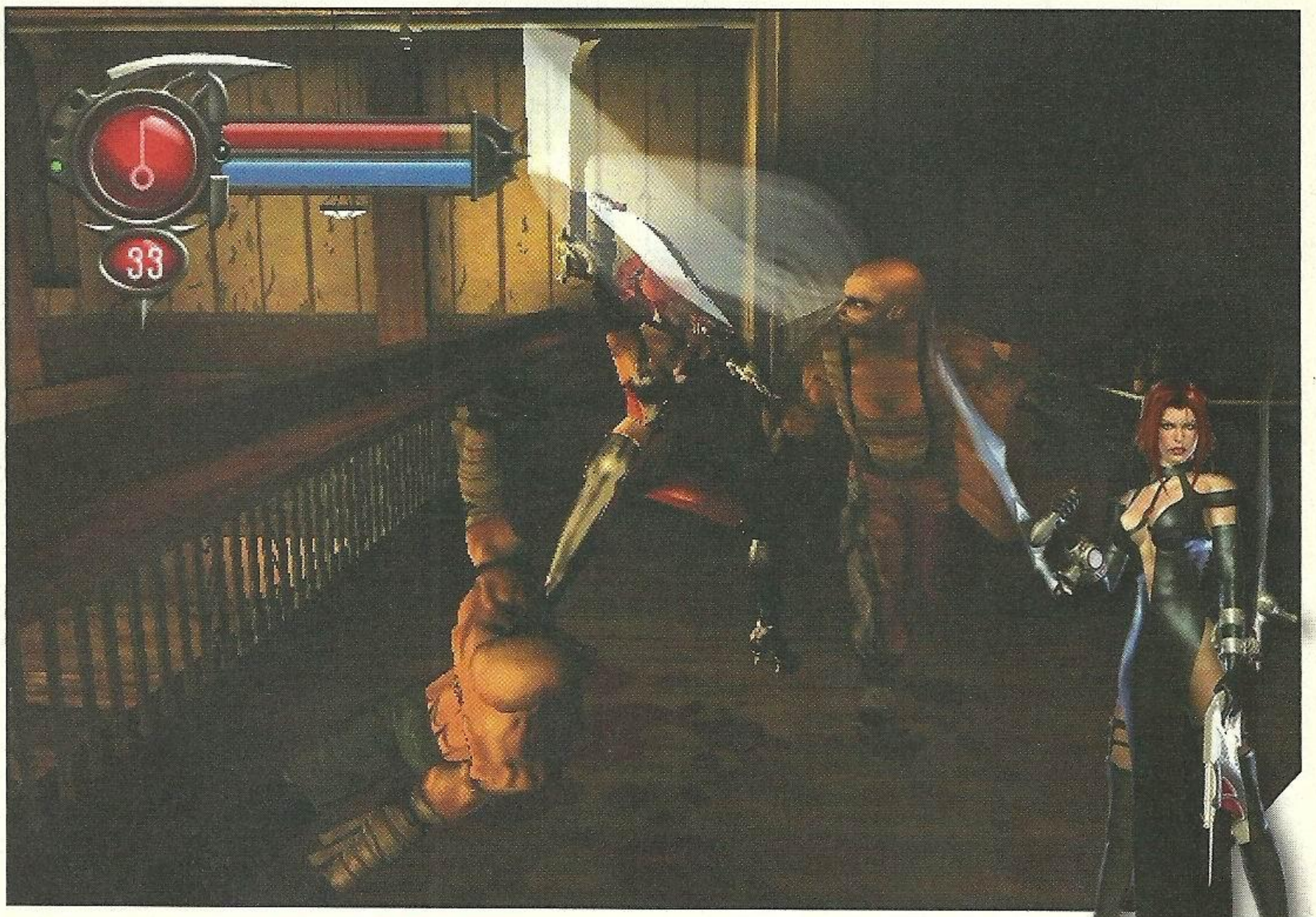
Mr. Chef z Play 2 - jedna z najlepszych gier na EyeToya!


Air Guitar w EyeToy Play 2. Można się nieco wyżyć headbangując do rytmu.

- **Dobre:** Dobra, sadystyczna rozrywka. Sporo combosów i technik, fajne supermoce.
- **Złe:** Zbyt wiele młócki, od której nie udało się odejść autorom.
- **Brzydkie:** Momentami chrupie animacja, obiekty mogłyby czasem mieć więcej detali.

Nie obeszło się bez licznych efektów specjalnych uprzyjemniających rzeź - na przykład klasyczne spowolnienie czasu, dzięki czemu z zachwytem można śledzić kolejne piruety Rayne i jej ostrz.

Nie, nie skończy się też na jednym stroju. Oprócz obcisłego wdzianka jest też suknia prawie balowa.



BLOODRAYNE 2

WEDŁUG OSTATNICH OBRZYDLIWYCH DONIESIEŃ LEPIEJ PODCZAS KATARU WCIĄGAĆ GO, NIŻ SMARKAĆ

Smacznego. Dlaczego lepiej wciągać? Ponoć dlatego, że nie przepuszcza się „zarazków" przez nos i nie zasiewa się ich tam znowu. Cóż – teraz rodzice na całym świecie muszą zwrócić honor swoim dzieciom, które karcili za ogólnie znany odruch nosowo-gardłowy, służący też dziewczynom do sygnalizowania smutku, a ziomkom do wykazania lekceważenia przeciwnika. Skoro zaś o lekceważeniu przeciwnika mowa, to trzeba wspomnieć o powrocie niejakiej Rayne, która zadebiutowała na konsolach dwa lata temu i przywróciła wiarę w to, że najbardziej prymitywne męskie instynkty mogą mieć cielesną formę.

Wskażmy na kilka z nich. Po pierwsze, gdyby oblec te instynkty w grę, byłaby to gra o czym? O seksownej niuni, która jest wyzywająca, dominująca i bardziej kręci ją odsłanianie ciała, niż zasłanianie go. Dodatkowo taka niunia powinna mieć zdecydowane podejście do mężczyzn, najlepiej, gdyby miała ich w głębokim poważaniu i pozornie się nimi nie interesowała. Po trzecie wreszcie, niunia taka bezdyskusyjnie powinna obficie znaczyć swój szlak krwią i oderwanymi członkami ofiar. Na koniec przydałby jej się jakiś super arsenał. Najlepiej połączenie wyuzdania z sadyzmem. Ammm... Znacie taką postać? To oczywiście Rayne. Rayne jest pół człowiekiem, pół wampirem, czyli po prostu dhampyrem. Starzeje się bardzo powoli, dzięki czemu drugą już grę z kolei może obstawiać z niemal niezmienioną powierzchownością. Rayne ma taką życiową misję, że walczy z nazistami. W pierwszej części gry przegoniła przy okazji wampiry, które chciały zasłonić Słońce i wygnać z Ziemi ludzi. Tym razem zajmie się okrutnym Kultem Kagana, który używając tajemniczej substancji zwanej Całunem, próbuje wpłynąć na wampiry tak, by nie bały się słońca (Słońce coś ma pecha z tymi wampirami). Kultowi idzie już całkiem nieźle, aż tu nagle pojawia się Rayne i postanawia przywrócić równowagę w przyrodzie.

Cała zabawa polegać będzie na bieganiu po lokacjach i mordowaniu bez litości wszystkich uczestników spisku. Mali i duzi, bogaci i biedni zostaną po prostu zmieleni na miazgę za pomocą cudownego zestawu ogrodniczego Dhampirzycy. Co wchodzi w skład zestawu? Po pierwsze dwa ostrza, z lekka skrócone w stosunku do pierwszej części, choć wciąż równie śmiercionośne. Można nimi wrogów ciąć, ścinać, skracać, przekłuwać i rozprowadzać po pobliskich powierzchniach. Moooocne! (Mówiłem już, że kocham tę postać?) Na początku jest to zwykłe, toporne chlastanie, ale czasem, kiedy nasza sikoreczka nabywa doświadczenia, można już trzaskać całkiem konkretne kompleciki! A wreszcie – co chyba najbardziej sycące – można robić fatality. Rayne ma po dwa zestawy technik kończących w zależności od tego, od której strony ofiary podejdzie. Jeden z najlepszych ciosów, to wbicie ostrza w środek czoła, przyjrzenie się ofierze po raz ostatni i przerzucenie jej daleko za siebie. (Tak, uwielbiam ją!) Krwi ani rozchlapanych mózgów nie brakuje. Zupełnie inną bronią jest hak, który w tej części wyraźnie dopracowano. Po pierwsze, przydaje się do rozbrajania wrogów, ponieważ skutecznie wytrąca karabiny. Po drugie, można wrogiem cisnąć tu czy ówdzie. Projektanci poziomów poszli tu graczom zdecydowanie na rękę, ponieważ pomieszczenia dosłownie roją się od miejsc, w które każdy chętnie wcisnąłby jakiegoś ciepłego trupka. Tak też się dzieje: kable elektryczne, skrzynki, ogień – nie przepuszczamy okazji. (Ona jest wspaniała!) Wreszcie hakiem można przemieszczać przedmioty – na przykład zrzucić z mostu wrak samochodu wprost na głowy szarżujących na nas nieprzyjaciół. Dobra zabawa.

Osobną kategorię stanowią bronie Rayne. Są to tak zwane „blood weapons", czyli „oręż krwi" – tłumacząc na polski. Zacznijmy od tego, że bronie te „żywią się" krwią. To znaczy spijają swoje specjalne magazynki, a potem, jak magazynki im się skończą, spijają samą Rayne, przez co mogą ją osłabić i doprowadzić do wampirzego torporu. Uprzedzając fakty zaznaczę, że to jeden z genialniejszych pomysłów w historii gier. Przede wszystkim dlatego, że kończy z debilnym bieganiem w poszukiwaniu skrzynek z amunicją. Wystarczy złapać sobie jakąś ofiarę, wyssać ją, a na tym skorzysta i Rayne i jej broń. Oczywiście im ofiara mniej poturbowana, tym więcej krwi w niej znajdziemy. Stąd też cała gra próbuje gracza przywieźć do myśli, że najlepiej walczyć wręcz (nie zużywa się krwi) i działać z zaskoczenia, żeby spijać ofiary nietknięte. Brawa! Nie obywa się jednakowoż bez wpadeczek. Po pierwsze, instrukcje co do zadań na danym poziomie. Czasem napisane jest, że mamy po prostu się rozejrzeć po pomieszczeniach, a tu okazuje się, że będziemy zmuszeni do: wskoczenia pod sufit, przeskoczenia po rurkach, zepsucia włącznika prądu, zeskoczenia, pociągnięcia dźwigienki, wskoczenia, naprawienia włącznika, przeskoczenia za drzwi. Cóż – bez wątpienia wpływa to na czas przechodzenia gry, bo zanim się domyślimy „co autor miał na myśli" wpuszczając nas tutaj, mija kwadransik. Po drugie wrogowie. Większość z nich da się rozchlastać bez problemu, toteż uczenie się combosów ma walory czysto folklorystyczne. Wszyscy bossowie są do rozwalenia w ten sam sposób: odpalamy wampirzy „gniew" (jedna z mocy Rayne) i jedziemy.

Tak czy siak, gra jest bardzo dobra, lepsza od poprzedniczki – sądzę, że miłośnicy mrocznych klimatów i sexy strojów oraz dominujących laseczek powinni w to wejść. Ja już wpadłem.

Grabarz ■ ■

RAYNE: LARA EVOLVED?

Pierwsza BloodRayne, co wyznali autorzy, czerpała silnie z... Larry Croft. Otóż kilku panów zastanawiało się jakie cechy Croft sprawiają, że jest ona tak lubianą bohaterką. Biust, zręczność, twardość charakteru, nieustępliwość, lekceważący stosunek do mężczyzn, wieczna młodość. I proszę, wystarczy te cechy wyolbrzymić i mamy jak nic Rayne. Niezły pomysł na „produkowanie" postaci do gier. Ciekawe kto będzie następny? Super Mario? Kirby? Pac Man?

Rayne to na pierwszy rzut oka sympatyczna, rudowłosa dziewczyna. Ale pije krew i ucina ludziom głowy.

PS2 i Xbox — Dobra sieczka na słusznym poziomie!

- **Wydawca:** Majesco
- **Producent:** Terminal Reality
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.6

grand theft auto SanAndreas

SAN ANDREAS TO GIGANTYCZNY, TĘTNIĄCY ŻYCIEM STAN, KTÓRY SKUPIA TRZY MIASTA: LOS SANTOS, SAN FIERRO I LAS VENTURAS. DZIŚ ZAJMIEMY SIĘ PODSTAWOWYMI MISJAMI W DWÓCH PIERWSZYCH - DOKOŃCZENIE ZA MIESIĄC. A POTEM... GANGSTA'S PARADISE POWRÓCI, A BĘDZIE O CZYM PISAĆ. ZAPRASZAMY! [QOORA]

LOS SANTOS

1. Początek
Kiedy skorumpowani gliniarze wyrzucą Cię z samochodu, łap czym prędzej za rower i pedałuj ile sił w nogach w kierunku swojego domu. Cel zaznaczono na mapce kolorowym symbolem. Zero problemu, ale też żadnej nagrody... No, nie wspominając o własnym życiu, które właśnie ocaliłeś.

SWEET I (S)
2. Big Smoke
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun
Wizyta na cmentarzu dosyć szybko przybiera niespodziewany obrót. Będziesz musiał salwować się ucieczką na... rowerze. Najpierw podążaj za Sweetem (niebieska strzałka), starając się zbytnio nie oddalać od „lidera" peletonu. Kiedy po krótkiej animacji Sweet zmieni trasę, będziesz musiał trzymać się blisko Rydera. W trakcie tej misji najważniejszym jest, aby nie zginąć od strzałów wrogich gangsterów, ale nie musisz się przejmować, jeśli stracisz z widoku Sweeta lub Rydera, ponieważ nawet mimo tego możesz pomyślnie ukończyć zadanie. Kiedy w końcu dojedziesz do miejsca zaznaczonego na mapce zakończysz misję, po czym otrzymasz telefon od Sweeta, który od tej chwili będzie Ci zlecał kolejne misje.

3. Ryder
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun
Wskakuj do wózka i ruszaj z Ryderem prosto do salonu fryzjerskiego. Zafunduj sobie jakiś konkretny fryz, po czym z towarzyszem skieruj się do pizzeri. Podejdź do czerwonego kręgu, a następnie zamów dowolną potrawę. Po chwili do akcji wkroczy Ryder, przez co będziesz zmuszony uciekać z baru uważając na strzelającego z shotgunu ekspedienta. Odwieź Rydera do domu i samemu również udaj się do swojej meliny.

4. Tagging Up Turf
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun, 200$
Pakuj się do bryki Sweeta, po czym ruszaj do dzielnicy Idlewood. Kiedy dojedziesz na miejsce, będziesz musiał zamalować 7 tagów na pobliskich murach. Wszystkie graffiti są zaznaczone na mapie, więc nie powinieneś mieć problemu z ich znalezieniem. Później wystarczy tylko podbiec do naściennych bazgrotów, wcisnąć R1, aby skierować spray na rysunek i dokończyć dzieła wciskając „kółko".

5. Clearing The Hood
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun
Zabierz Rydera do budynku zaznaczonego na mapie, po czym obejrzyj krótką scenkę. Pakuj się z powrotem do wózka i zacznij się rozglądać za dealerem narkotyków. Znajdziesz go stojącego w pobliżu i sprzedającego prochy jednemu z członków Twojego gangu. Podbiegnij do niego i daj solidny wycisk. Zabierz kij baseballowy, wróć do samochodu i jedź z Ryderem złożyć wizytę w melinie handlarzy narkotyków. Wspólnie z Ryderem wykończcie każdego z nich, a następnie wróćcie do domu.

6. Drive Thru
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun, 500$
Big Smoke ma ochotę na pieczonego kurczaka (eeee, tzn, że chce go zjeść, hehe), toteż musisz zawieźć chłopaków do knajpy Cluckin' Bell. Konsumpcja zostanie jednak przerwana przez nagły atak gangu Ballaz. Rozpocznij pościg i pozwól kompanom rozprawić się z napastnikami. Oczywiście możesz też taranować wóz wrogów, co na pewno przyśpieszy koniec misji. Jeśli któryś z gangsterów ucieknie z płonącego samochodu upewnij się, żeby nie uciekł za daleko, hehe. Po wyeliminowaniu konkurencji odwieź chłopaków do ich domów. Aha, po ukończeniu tej misji będziesz mógł w końcu odwiedzić lokalną siłkę (yeah!!!).

7. Nines And AK's
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun
Razem ze Smokiem skieruj się do starego Emmeta. Na miejscu będziesz musiał po prostu zaliczyć prościutkie zadania, które mają na celu zapoznanie Cię z systemem celowania oraz strzelania. Kiedy już bezlitośnie strącisz wszystkie butelki, odwieź Smoke'a do domu, a po odebraniu telefonu ruszaj do sklepu Binco, gdzie kup sobie jakieś wyjściowe ciuszki.

8. Drive By
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Szacun, 500$
Siadaj za kółko i wraz z kumplami ruszaj na terytorium Ballaz. Trzeba im w końcu pokazać, kto tutaj rządzi. Na ulicach znajdziesz kilka grupek Ballazów, których musisz wykończyć poprzez tradycyjny drive-by. Problem polega na tym, że musisz też uważać na wskaźnik zniszczeń swego wozu, a wrogowie niestety nie szczędzą ołowiu. Najłatwiej jest ustawić się w odpowiedniej odległości od grupki gangsterów, rozpędzić się i staranować niczego niespodziewających się bandziorów. Jeśli jacyś przeżyją, wycofaj i albo najedź na nich powtórnie albo też pozwól kumplom wykosić ich z pistoletów, a w ten sposób nie narazisz się na zbytnie zniszczenia samochodu i zaliczysz pomyślnie zadanie. Kiedy będzie po wszystkim wskaźnik zainteresowania policji podrośnie do dwóch gwiazdek i będziesz musiał czym prędzej odwiedzić pobliski zakład Pay'n'Spray (zaznaczony na mapie). Po przemalowaniu wozu odwieź Sweeta do domu. Po wykonaniu tej misji będziesz mógł zająć się zleceniami od Big Smoke'a oraz Rydera.

9. Sweet's Girl
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Szacun
Po telefonie od Sweeta wskakuj do jakiegoś wozu i ruszaj na pomoc bratu. Kiedy dojedziesz na miejsce (wskaźnik życia Sweeta nie może spaść do zera) staranuj kilku gangsterów ostrzeliwujących budynek z ulicy. Później opuść swą brykę i rozpraw się z bandziorami używając broni palnej. Praktycznie wszyscy Twoi przeciwnicy posługują się tutaj karabinami maszynowymi, toteż proponuję zgarnąć broń kolesiom, których właśnie przejechałeś. Po wykończeniu wszystkich przeciwników zgarnij czterodrzwiowy samochód, zabierz Sweeta z jego dziewczyną i ruszaj pełnym gazem do domu brata. Po drodze będą Cię ścigać wozy wrogiego gangu, ale nie powinny sprawić Ci zbyt wielu kłopotów. Kiedy dojedziesz na miejsce wskazane na mapie misja zostanie ukończona.

10. Cesar Vialpando
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun, kasa postawiona w zakładzie
Po rozpoczęciu misji udaj się do wskazanego na mapie miejsca, gdzie dostaniesz prawdziwego Lowridera. Wjedź nim do garażu i zakup którąś z dostępnych modyfikacji. Po dokonaniu niezbędnych zmian ruszaj na miejsce spotkania z innymi kierowcami. Kiedy wjedziesz do czerwonego okręgu będziesz musiał określić sumę, którą już za chwilkę albo wygrasz, albo też przegrasz. Wszystko, co musisz teraz robić, to wciskać odpowiednie kierunki na gałce w momencie, kiedy dany symbol znajdzie się w małym kółku wyświetlonym na ekranie. Skojarzenia z Parappa The Rapper jak najbardziej wskazane. Po osiągnięciu pożądanego pułapu punktowego misja zakończy się, a Ty poznasz Cesara Vialpando.

RYDER (R)
1. Home Invasion
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun
W tej misji będziesz mógł po raz pierwszy obrobić komuś chatę. Czyż nie tego brakowało właśnie w GTA? Z wykonaniem misji musisz się zmieścić w granicy ośmiu minut, gdyż po tym czasie nadejdzie dzień i uniemożliwi dalsze kradzieże. Najpierw dojedź na miejsce oznaczone na mapie. Kiedy już tam dotrzesz, wejdź do domu i zacznij rabować skrzynki oznaczone strzałkami. Zwróć uwagę na wskaźnik „głośności" CJa. Musisz zachowywać się jak najciszej, aby nie zbudzić mieszkańców domu i nie zaalarmować tym samym policji. Wciśnij lewą gałkę analoga, aby zacząć się skradać. Poruszaj się właśnie tylko w ten sposób, gdyż bieganie, a nawet zwyczajny chód wywołują zbyt dużo hałasu. Zabierz pierwszą skrzynię leżącą przy ścianie i wróć z nią do samochodu. Później zgarnij skrzynie z pokoju po prawej stronie oraz jedną ze skrzyń znajdującą się na schodach prowadzących na pierwsze piętro. Po wszystkim wróć do samochodu i wróć do kryjówki. Misja zaliczona.

2. Catalyst
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Szacun
Z Ryderem udaj się w miejsce, gdzie gangsterzy obrabiają właśnie pociąg z amunicją. Załatw bandziorów, a także posiłki, które przybędą po paru chwilach. Wejdź na pociąg, a gdy ten ruszy, zacznij rzucać skrzynki w stronę nadjeżdżającego Rydera. Najłatwiej jest ciskać skrzynie na dach lub szybę wozu Rydera, gdyż ten powinien je wówczas w miarę łatwo złapać. Kiedy Twój towarzysz dostanie już dziesięć „prezentów" opuścisz pociąg, ale zainteresuje się Tobą policja (trzy gwiazdki). Szybko udaj się do Pay'n'Spray, a następnie wracaj do siebie.

3. Robbing Uncle Sam
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Szacun
W towarzystwie Rydera ruszaj do doków, gdzie musisz się zatrzymać w zaznaczonym na czerwono punkcie. Gdy opuścisz już furgonetkę przeskocz przez mur, załatw strażnika, po czym strzel w panel przy bramie. Teraz Ryder będzie mógł podjechać do garażu, gdzie również musisz zniszczyć panel kontrolny od drzwi. Zabij strażników, którzy staną Ci na drodze i wskakuj do wózka widłowego. Sześć skrzyń leżących przy ścianie musisz teraz załadować do vana. Co jakiś czas odwiedzi Cię kilku strażników i chociaż Ryder będzie starał się ich godnie przyjąć, radzę abyś na chwilkę opuścił pojazd i samemu zajął się gośćmi. OK, jeśli wszystkie skrzynie są już w środku wskakuj do wózka i ruszaj w miejsce oznaczone na mapie. Zacznie się wojskowy pościg, ale możesz go opóźnić ciskając skrzynie w nadjeżdżające wozy (L3). Jeśli uda Ci się dojechać bezpiecznie do kryjówki, misja zostanie zaliczona.

BIG SMOKE (BS)
1. OG Loc
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Szacun
Najpierw skieruj się w stronę posterunku policji, gdzie będziesz musiał odebrać „prawdziwego gangstera" OG Loca. Kiedy OG zapakuje się już do Twojego wozu, razem podjedźcie pod melinę kolesia, który zadarł z Twoim towarzyszem. Wejdź w czerwony krąg, a po krótkiej scence rozpocznie się pościg za Freddym. Wskakuj na motor i ruszaj za zbiegiem. Musisz trzymać się cały czas blisko niego, a OG będzie zasypywał Freddy'ego gradem kul. Jeśli będziesz spadał z motoru szybko na niego ponownie wskakuj, po czym kontynuuj pościg. Nawet jeśli nie uda Ci się zastrzelić uciekiniera w trakcie pościgu, ten w końcu zatrzyma się i zsiądzie ze swojej maszyny, a wówczas będziesz mógł go bez problemu zastrzelić. Po wykonaniu tego zadania możesz przyjmować misje od OG Loca.

2. Running Dog
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun
Samochodem udaj się na miejsce spotkania gangsterów. Wsiądź do samochodu Smoke'a, a następnie jedź do punktu zaznaczonego na mapie. Po wejściu w czerwony krąg obejrzyj krótką animację, po czym zacznij biec za uciekinierem. Zbliż się do niego na odpowiednią odległość, a następnie załatw używając dowolnej broni.

3. Wrong Side Of The Tracks
Poziom Trudności: trudna
Nagroda: Szacun
Razem ze Smoke'iem podjedźcie na stację Unity Station. Po animacji wskoczcie na motocykl i ruszajcie za oddalającym się pociągiem. Musisz trzymać się po prawej stronie wagonów, a wówczas Smoke zacznie ostrzeliwać gangsterów stojących na dachu. Ważnym jest, aby nie spaść z motoru (i na tym właśnie polega trudność), gdyż wówczas bardzo trudno będzie Wam nadgonić stracony czas i oczywiście pociąg. Po przejechaniu przez tunel pamiętajcie też, że należy jechać wąską, wytartą ścieżką po

prawej stronie, a nie bezpośrednio przy samym pociągu. Jeśli uda Ci się zabić wszystkich gangsterów, wróć z towarzyszem na stację Unity, a kolejną misję będziesz miał z głowy.

4. Just Business
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Szacun
Tradycyjnie udaj się w wyznaczone na mapie miejsce. Po krótkiej scence znajdziesz się wewnątrz budynku, w którym roić się będzie od przedstawicieli rosyjskiej mafii. Zlikwiduj wszystkich w holu i zgarnij kamizelkę kuloodporną leżącą za murkiem. Skorzystaj z drzwi i wykończ resztę bandziorów. Teraz wskakuj na motor i salwuj się ucieczką. W tym momencie zaczyna się druga część misji, która przypomni Wam o dobrych czasach gier „z celowniczkiem". Musisz strzelać do ścigających Was facetów na motorach oraz ostrzeliwujących CJa oraz Smoke'a z samochodów. Żeby cało wyjść z opresji celuj w głowy motocyklistów – lepsze to niż próba przestrzelenia opon lub baku z paliwem. Co się zaś tyczy samochodów to strzelaj w maskę, aż w końcu wóz stanie w płomieniach. Amunicją się nie przejmuj, gdyż w tej misji jest ona nielimitowana. Jeżeli Twój motocykl nie uległ zbytniemu uszkodzeniu wkrótce dotrzesz do animowanej scenki i ukończysz misje z powodzeniem.

OG Loc (OG)
1. Life's a Beach (misja dostępna od 20:00 do 6:00)
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun
W tej misji musisz zdobyć sprzęt grający dla rodzącej się megagwiazdy hip-hopu – OG Loca (hehe). W tym celu udaj się na plażę i podejdź do ludzi bawiących się na piaszczystej plaży. Porozmawiaj z panią DJ. Teraz musisz wziąć udział w swego rodzaju konkursie tanecznym i oczywiście zdobyć odpowiednią liczbę punktów. Zabawa polega na wciskaniu danego przycisku w stosownym momencie (znowu Parappa się kłania). Ot, co. Jeśli uda Ci się przekroczyć żądany pułap punktowy, didżejka zaprosi Cię do furgonetki. Kiedy wsiądziesz do środka zacznij uciekać w kierunku punktu oznaczonego na mapie. Za Tobą ruszy pościg złożony z kilku wozów. Starając się nie uszkodzić zbytnio furgonetki skieruj się do garażu i zakończ misję.

2. Madd Dogg's rhymes
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun
Najpierw udaj się do willi rapera oznaczonej oczywiście na radarze z mapką. Na miejscu wejdź przez tylne drzwi do środka i przeczytaj wszystkie wskazówki dotyczące misji „skradankowych". Skradaj się za strażnikami i eliminuj jednego po drugim. Jeśli jednak nie uda Ci się przemknąć obok nich w ciszy to nie przejmuj się. Misja i tak będzie kontynuowana, lecz będziesz musiał sobie poradzić z bezpośrednim atakiem goryli Dogga. Myszkując po apartamentach Dogga dotrzesz w końcu do jego studia nagrań, skąd zabierzesz notes z tekstami piosenek. Od tej chwili masz na głowie strażników z pistoletami z tłumikiem. Jeśli zabijesz jednego z nich, będziesz mógł zabrać mu broń i bez problemu rozprawić się z resztą obstawy rapera. Gdy wydostaniesz się z willi podjedź pod Burger Shot, gdzie spotkasz się z Lokiem.

3. Managment Issues (misja dostępna od 12:00 do 17:00)
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun
Podjedź w miejsce zaznaczone na mapie, a po chwili otrzymasz telefon od OG'iego. Ruszaj za kierowcą Dogga i postrzelaj trochę w jego stronę, aby zmusić go do opuszczenia wozu. Gdy tylko opuści brykę załatw go bez skrupułów i zgarnij wóz. Teraz jedź w miejsce wskazane na mapie, ale pamiętaj, że nie możesz uszkodzić limuzyny. Zaparkuj wóz w wyznaczonym miejscu, po czym w kolumnie ruszaj z pozostałymi kierowcami. Kiedy zabierzesz w końcu swojego pasażera skieruj się w stronę mola i unikając pościgu pozwól maszynie spaść do wody z końca mostu. Aha, nie zapomnij tylko wcześniej wyskoczyć, hehe.

4. House Party
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun
Najpierw skombinuj jakieś nowe ciuchy na imprezę oraz postaraj się o ciekawszy fryz. Gdy skończysz się stroić ruszaj do domu OG Loca. Po krótkiej scence zgarnij leżący w pobliżu karabin i zacznij eliminować nadchodzących wrogów. Gangsterzy będą pojawiać się „falami", więc gdy załatwisz jedną grupkę nie spoczywaj na laurach, ale bądź w ciągłej gotowości. Misja skończy się, kiedy wykończysz wszystkich napastników.

CESAR VIALPANDO (CS)
1. High stakes, Low Rider
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: 1000$
Poszukaj jakiegoś lowridera po czym jedź za Cesarem, aż dotrzesz do punktu startowego wyścigu. Wszystko, co musisz teraz zrobić, to... wygrać ten wyścig. Trudno jest nie zauważyć ogromnych „checkpointów", więc nie powinieneś mieć większych problemów ze znalezieniem trasy. Jedynym kłopotem może być ruch uliczny, ale jeśli uda Ci się od razu zostawić przeciwników w tyle, a jednocześnie nie zaliczyć zbyt wielu latarni, to misję powinieneś ukończyć bardzo szybko.

FRANK TENPENNY I (O)
1. Burning Desires.
Poziom trudności: średnia
Nagroda: hmmm... dziewczyna
Kierując się symbolem na mapie znajdź koktajle mołotowa, które będą niezbędne przy wykonywaniu tej misji. Następnie udaj się w wyznaczone miejsce i zacznij ciskać koktajle w okna na parterze domu. Co parę chwil będą się pojawiać gangsterzy, więc będziesz musiał przerywać zabawę w podpalacza i rozprawiać się z natrętami. Kiedy wrzucisz już mołotowy przez pięć okien, okaże się, że wewnątrz płonącego budynku została uwięziona dziewczyna. Wejdź do środka i weź gaśnicę. Gasząc skupiska ognia wejdź na górę i po odnalezieniu dziewczyny ruszajcie z powrotem na parter. Kiedy oboje wydostaniecie się z budynku zawieź Denise do domu. Od tej pory masz nową lasię.

2. Gray Imports
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Brak
Udaj się do doków, gdzie ma miejsce spotkanie gangu Ballaz z rosyjską mafią. Wykończ wszystkich strażników przed magazynami (strzelaj w beczki, aby wywołać eksplozje), a następnie zniszcz panel przy drzwiach do hali. Rozprawiaj się ze wszystkimi bandziorami kryjącymi się między skrzyniami, aż dotrzesz w końcu do biura, z którego zacznie uciekać główny mafiozo. Jeśli nie zdążysz go zastrzelić zanim dobiegnie do swojego wozu, będziesz musiał wsiąść na motor i ruszyć w pościg. Klika celnych serii i Banshee powinien stanąć w płomieniach. Wykończ drania, a misja zostanie zaliczona.

SWEET II (S)
1. Doberman
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun
Dokonaj niezbędnych zakupów, po czym ruszaj na podbój wrogiego terytorium. Jedź w wyznaczone na mapie miejsce, po czym zacznij eliminować (przy użyciu broni palnej) grupki gangsterów. Tak rozpocznie się wojna gangów. Musisz przetrzymać trzy fale ataków i wykończyć wszystkich gangsterów, jacy staną na Twej drodze (w pobliżu pojawi się zdrowie oraz kamizelka kuloodporna). Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, po krótkiej animacji zobaczysz uciekającego przedstawiciela gangu Ballaz, którego musisz wykończyć.

2. Los Sepulcros
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Szacun
Zabierz dwóch członków gangu do samochodu i ruszaj w kierunku cmentarza. Po przeskoczeniu przez mur będziesz musiał rozprawić się z Kanem i jego gorylami. Zabij po prostu wszystkich obecnych Ballazów na cmentarzu (w tym uciekającego Kane'a) po czym wskocz do samochodu i wracaj do domu (masz dwie policyjne gwiazdki, ale gliny nie powinny za bardzo Ci nabruździć).

3. Reuniting The Families
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Szacun
Podjedź pod wskazany na radarze adres. Po krótkiej scence znajdziesz się w motelu pełnym glin. Przedzieraj się przez kolejne korytarze i pokoje likwidując policję, aż w końcu znajdziesz brata. Razem będziecie musieli zmierzyć się z helikopterem, ale wbrew pozorom nie jest to wcale takie trudne zadanie. Najpierw zlikwiduj desantującą drużynę SWATu, a następnie zajmij się samą maszyną. Kiedy ze Sweetem ruszysz na dół z odsieczą przybędą Smoke oraz Ryder. Niestety, za Wami ruszy policyjny pościg, z którym trzeba będzie się uporać, a to oznacza powrót „celowniczka". Wystarczy przetrwać jakieś dwie, trzy minuty niszcząc wszystkie nadjeżdżające wozy policyjne, a zobaczycie scenkę zwiastującą koniec misji.

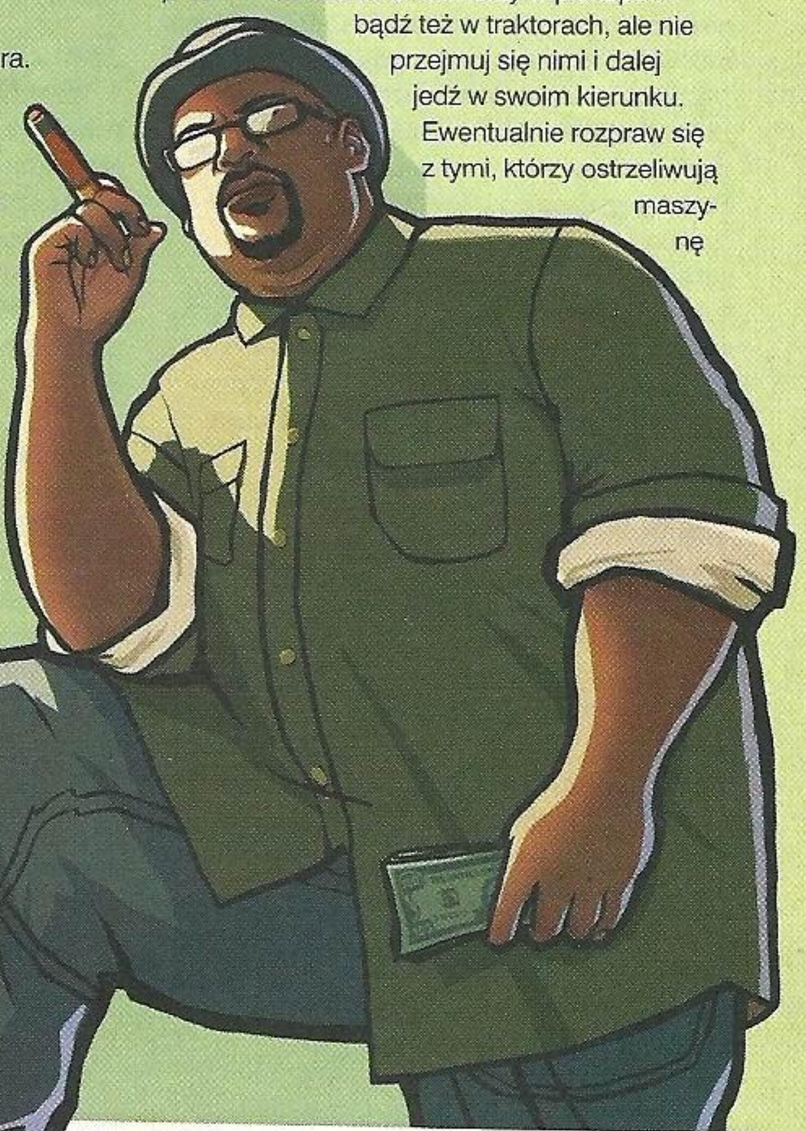
4. Green Sabre
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun
Jedź w miejsce wskazane przez Cesara. Wsiądź do samochodu znajomego Meksykanina, a po krótkiej scence tym samym samochodem udaj się we wskazane miejsce, mając na uwadze skracający się pasek życia brata. Kiedy dotrzesz do brata w potrzasku ukryj się za samochodami i zacznij eliminować nadciągających wrogów. Po zlikwidowaniu ostatniej grupki obejrzysz krótką scenkę przerywnikową.

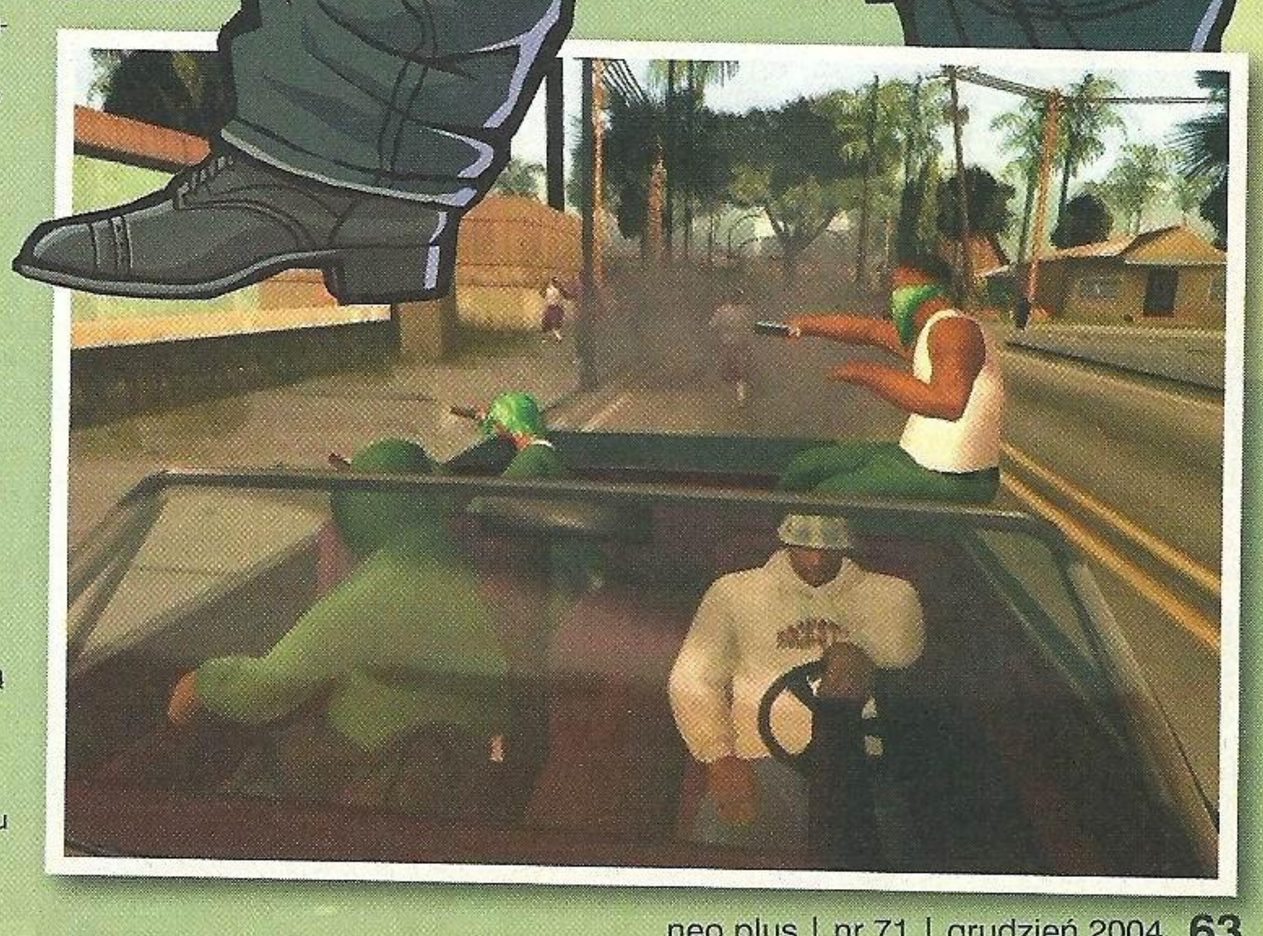
FRANK TENPENNY II (O)
1. Badlands
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Brak
Udaj się na górę Mount Chiliad, gdzie na Sanchezie dojedź do małej chaty położonej wśród drzew. Zabij strażników i ruszaj w pościg za samochodem, którym ucieka świadek. Jeśli dostatecznie uszkodzisz wóz Twój cel w końcu go opuści, a Ty bez problemu będziesz mógł go wykończyć. Teraz zrób zdjęcia zwłokom i wracaj do przyczepy.

CATALINA I (?) (kobieta marzeń, hehe)
1. First Date
Po spotkaniu Cataliny weź pojazd i wybierz któryś z celów wyznaczonych przez hardą dziewczynę, kolejność jest całkowicie dowolna.

2. Tanker Commander.
Poziom trudności: średnia
Nagroda: 5000$
Podjedź z Cataliną pod stację benzynową, a po obejrzeniu animacji wsiądź do ciężarówki. Wycofaj ją tak, aby tył maszyny trafił w przyczepę. Teraz po prostu dojedź do wyznaczonego miejsca, taranując jednocześnie goniących Cię sprzedawców. Jedyna trudność polega tutaj na tym, że nie możesz pozwolić, aby przyczepa została uszkodzona lub też odłączyła się od ciężarówki.

THE TRUTH I (TT)
1. Body Harvest
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Szacun
W tej misji Twoje zadanie polega na ukradzeniu wieśniakom ogromnego kombajnu. W tym celu udaj się do zaznaczonego punktu i nie przejmując się zbytnio strzelającymi wieśniakami wjedź na sam środek pola. Wyrzuć kierowcę kombajnu z kabiny i ruszaj z powrotem rozjeżdżając natrętnych wieśniaków. W drodze powrotnej mogą przeszkadzać Ci farmerzy w pickupach bądź też w traktorach, ale nie przejmuj się nimi i dalej jedź w swoim kierunku. Ewentualnie rozpraw się z tymi, którzy ostrzeliwują maszynę





(nie możesz pozwolić na znaczne zniszczenia kombajnu).

CESAR VIALPANDO II
1. King In Exile
Krótki przerywnik, czyli telefon od Cataliny, do której teraz trzeba wrócić… ufff.

CATALINA II (C)
1. Local Liquor Store
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: 1000$
Kiedy przybędziecie na miejsce rabunku okaże się, że ktoś Was wyprzedził. Wskakuj na quada i razem z Cataliną zacznij pościg. Podjeżdżaj jak najbliżej złodziei, a wówczas Catalina otworzy do nich ogień. Proste i przyjemne.

2. Against All Odds
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: 2000$
Pakujecie się oboje do sklepu. Kiedy Catalina rozkaże, umieść ładunki wybuchowe na drzwiach i po chwili je zdetonuj. Teraz musicie uciec z Cataliną mając na głowie cztery gwiazdki policyjne. Odwiedź pobliski Pay'n'Spray, a następnie odwieź Catalinę do jej rudery na wzgórzu.

3. Small Town Bank
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: 10 000$
Ta misja odbędzie się w Palomino Creek. Podjedź wraz z Cataliną pod bank, a następnie wskakujcie do środka. Musisz trzymać zakładników na muszce, podczas gdy Catalina będzie rabowała kasy. Nie przejmuj się, kiedy rozlegnie się alarm i po prostu wykończ całe towarzystwo. Teraz zniszcz trzy bankomaty znajdujące się w budynku, po czym opuśćcie budynek. Podążaj za Cataliną i likwiduj wszystkich policjantów w trakcie ucieczki (Catalina nie może zginąć!). Wreszcie wskakujcie na policyjne motory i uciekajcie dalej. Catalina dosyć szybko wysforuje się na czoło i w rezultacie zostanie złapana w pułapkę. Zabij wszystkich policjantów otaczających Twą towarzyszkę, po czym razem wróćcie do kryjówki dziewczyny.

CESAR VIALPANDO III
1. Wu Zi Mu
Poziom trudności: średnia
Nagroda: 5000$
Kolejna misja wyścigowa. szybki wóz stojący tuż obok domku
Cataliny, po czym ruszaj na spotkanie z organizatorem wyścigu. Co tu dużo mówić, aby zaliczyć misję musisz dotrzeć jako pierwszy na linię mety. Ułatwić możesz sobie sprawę spychając już na samym początku jeden lub dwa samochody do wody. Nie jest to wcale trudne, a biorąc pod uwagę wąską drogę na początku wyścigu – wręcz wskazane. Powodzenia.

2. Farewell, My Love
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Garaż w San Fierro
Nadszedł czas pożegnania z Cataliną. Ale czy ktoś tego żałuje? Tak czy inaczej ognista Meksykanka znalazła sobie nowego partnera (wszyscy poznajemy tego pana, hehe??) i teraz wyzywa nas na pojedynek na szosie. To oznacza oczywiście kolejny wyścig. Problemem może tutaj być samochód, który jest nam przypisany z góry. Dosyć trudno jest nim sterować, ale za to może on osiągać duże prędkości, dlatego też polecam nadrabiać na prostych, a znacznie zwalniać na zakrętach.

THE TRUTH II
1. Are You Going To San Fierro?
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun
W trakcie odwiedzin u szalonego hipisa policja organizuje nalot. Złap czym prędzej za miotacz ognia i zacznij palić plantację marihuany. Masz na to pięć minut, a wszystkie grządki zaznaczone są na mapie. W razie czego, dodatkowe paliwo do miotacza znajduje się niedaleko szklarni. Kiedy uporasz się z zielskiem pojawi się helikopter, który musisz strącić używając wręczonej Ci przez Trutha wyrzutni rakiet. Gdy z maszyny zostanie już tylko płonąca kupa złomu wsiądź do furgonetki i razem z Truthem ruszaj do San Fierro.

SAN FIERRO

CARL JOHNSON (CJ)
1. Wear Flowers In Your Hair
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Brak
W zasadzie nie jest to nawet misja, a jedynie krótkie wprowadzenie w realia nowego miasta. Jedź we wskazane miejsca, gdzie poznasz kumpli Trutha – Jethro, Dwayna oraz Zero. Ci panowie pomogą Ci rozkręcić interes w San Fierro.

2. We Tip
Poziom Trudności: łatwa
Nagroda: Brak
W tym zadaniu musisz wrobić pewnego jegomościa w posiadanie narkotyków. W tym celu udaj się na zaznaczony na mapie parking, po czym w podziemnym holu zabij jednego z chłopców parkingowych. Zgarnij jego strój i podejdź do dwóch innych chłopców czekających przed hotelem. Wsiądź do samochodu pana DA, po czym jedź do garażu. Po podłożeniu „niespodzianki" wracaj do podziemnego parkingu (nie możesz uszkodzić wozu!). Zostaw tam samochód, a samemu wyjdź na zewnątrz

3. Deconstruction
Poziom Trudności: średnia
Nagroda: brak
Musisz dać nauczkę pracownikom pobliskiej budowy, którzy nie szanują Twojej siostry. Zwiń buldożer znajdujący się na terenie budowy i zdemoluj sześć baraków mieszkalnych rozmieszczonych w różnych punktach placu. Rozjeżdżaj nachalnych roboli, a gdyby któryś wyrzucił Cię z kabiny, rozpraw się z nim używając broni palnej. Kiedy zniszczysz już wszystkie budy, zajmij się majstrem rezydującym aktualnie w szalecie. Buldożerem zepchnij sławojkę do dziury w ziemi, a następnie podjedź do niej betoniarką i pogrzeb biedaka raz na zawsze.

4. Photo Opportunity
(symbol CJ znika, ale misja pojawia się nadal przy garażu)
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun
Spotkaj się z Cesarem, a następnie udaj się do dzielnicy Angel Pines. Pobiegnij na dach budynku, przy którym zaparkowałeś i rozpocznij zabawę w fotografa. Zrób zdjęcia czterem panom (muszą być widoczne twarze) i wracaj do swojego garażu.

5. Jizzy
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Szacun, 3000$
Podwieź dziewczynę Jizzy'ego w wyznaczone miejsce, a następnie udaj się do Hushbury, gdzie musisz zlikwidować konkurencję Jizzy'ego. Masz na to dwie minuty. Teraz jedź w kolejne miejsce zaznaczone na radarze i rozpraw się z dwoma twardzielami bijącymi pracownicę Jizzy'ego. Ostatnia część misji polega na rozprawieniu się z dziewczyną, która w towarzystwie kaznodziei pragnie opuścić Jizzy'ego oraz San Fierro. Udaj się we wskazane miejsce i zabierz się za limuzynę. Ostrzelaj ją lub zniszcz używając wyrzutni rakiet, po czym rozpraw się z obstawą. Misja zaliczona.

6. T-Bone Mendez
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun, 5000$
Wsiądź na motocykl i zacznij podążać za złodziejem. W zasadzie możesz szybko zabić kolesia poprzez drive-by i zgarnąć jego paczuszkę. W ten sam sposób zajmij się pozostałą trójką, ale uważaj, żeby żaden z nich nie dotarł na miejsce transakcji, gdyż wówczas paczka przepadnie. W tej misji być może i jest sporo jeżdżenia, ale limit czasu jest całkiem spory, a bandyci niezbyt dobrze radzą sobie z motocyklami, toteż nie powinieneś mieć zbyt wielu kłopotów. Po zgarnięciu wszystkich paczek wróć w miejsce oznaczone na radarze.

7. Mike Torreno
Poziom trudności: trudna
Nagroda: Szacun, 7000$
Masz 5 minut i 30 sekund, aby odnaleźć uwięzionego w skradzionej furgonetce Mike'a. Dopóki nie rozładuje się bateria w komórce Mike będzie dawał Ci wskazówki, co do miejsca jego położenia. Najpierw musisz jechać do punktu w Doherty, później skieruj się do doków (Easter Basin), a na sam koniec udaj się w stronę lotniska. Teraz odnajdź furgonetkę kierując się wskaźnikiem po prawej stronie ekranu. Kiedy już ją zlokalizujesz, zacznij ostrzeliwać samochód i obijać go ze wszystkich stron, co w końcu spowoduje, że wóz zatrzyma się, a porywacze wyskoczą na zewnątrz. Rozpraw się z bandziorami i po krótkiej scence opuść lotnisko. Niestety, okaże się, ze na ogonie siedzi Wam policja (trzy gwiazdki). Udaj się do najbliższego Pay'n'Spray, a następnie do klubu Jizzy'ego.

8. Outrider
Poziom trudności: trudna
Nagroda: Szacun, 9000$
Po telefonie od Jizzy'ego udaj się do samochodu, następnie skieruj się w stronę furgonetki. Zabierz snajperkę i wyrzutnie rakiet, po czym wskakuj na motocykl. Wyprzedź furgonetkę i dojedź do pierwszej blokady. Używając rakietnicy rozpraw się z przeszkodą na drodze i ruszaj dalej. Przy drugiej blokadzie musisz załatwić wszystkich na ulicy, ale także zająć się panami w budynku tuż obok (snajperka). Trzecia blokada jest niemal identyczna, natomiast przy czwartej musisz rozprawić się jedynie z gliniarzami. Teraz wystarczy już tylko eskortować wóz w wyznaczone miejsce, a misja zostanie zaliczona.

9. Snail Trail
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: brak
Kolejne zlecenie od Tenpenny'ego. Na początku zabierz snajperkę z placu budowy, po czym udaj się na stacje Cranberry. Pociąg, którym się interesujesz już ruszył, więc zacznij go gonić jadąc po torach i trzymając się za nim (ze względu na prędkość polecam do tej misji motocykl). W ten sposób dojedziesz aż do Los Santos, gdzie Twój cel opuści pociąg i taksówką uda się w stronę doków. Oczywiście nie spuszczaj go ani na moment z oka. W dokach reporter spotka się ze swoim informatorem, a wówczas sprzątnij jednego z nich używając snajperki. Drugiego możesz wykończyć w bardziej bezpośredni sposób (koleś zacznie biegać jak szalony, toteż trudno go trafić ze strzelby snajperskiej).

10. Ice Cold Killa
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun, 12000$
Kiedy dostaniesz pistolet od Cesara udaj się do klubu Jizzy'ego. Nie będziesz mógł wejść do środka, toteż wejdź na znajdujące się w pobliżu rusztowanie i w ten sposób dostań się na dach klubu. Przez lufcik wskocz do klubu i złóż wizytę Jizzy'emu. Po scence czym prędzej wybiegnij

z budynku i zajmij się uciekającym Jizzym. Taranuj i ostrzeliwuj jego wóz, aż ten w końcu stanie w płomieniach. Wykończ „fusa" i zgarnij jego komórkę.

11. Pier 69
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Szacun, 15000$
Udaj się na spotkanie z Cesarem na molo. Wbiegnij po schodach na dach i zgarnij snajperkę. Wykończ strażników, a następnie zajmij się każdym, kogo możesz dostrzec z dachu. Następnie zejdź po schodach i sprzątnij T-Bone'a. Teraz obejrzysz sobie scenkę, po której musisz skoczyć do wody za Ryderem. Dopłyń do ostatniej łodzi. Zacznij ścigać Rydera i zasypywać jego łódkę ołowiem. Kiedy jego łódź w końcu eksploduje, misja zostanie zaliczona.

12. Toreno's Last Flight
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun, 18000$
Udaj się na lądowisko helikoptera i rozjedź wszystkich atakujących Cię bandziorów. Kiedy wejdziesz już na płytę lądowiska, zobaczysz, że helikopter Mike'a wznosi się w powietrze. Weź rakietnice, po czym wskocz na motocykl i zacznij gonić helikopter autostradą. W końcu postaraj się wyprzedzić latającą maszynę, zejdź z motocykla i odpal w jego stronę tyle rakiet, ile będzie trzeba. Kiedy maszyna zostanie strącona, zaliczysz misję.

13. Yay-Ka-Boom-Boom
(uwaga: jest to ostatnia obowiązkowa misja w San Fierro, ale aby uzyskać od niej dostęp, należy najpierw zaliczyć wszystkie zadania od Woozie)
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Szacun, 25000$ (w końcu zaczynają się poważne zarobki...)
Udaj się do dzielnicy Downtown, skąd zabierz samochód z bombą. Podjedź do fabryki narkotyków znajdującej się całkiem niedaleko „szkoły jazdy". Rozpraw się ze strażnikami, po czym po sporej rampie wjedź do środka budynku. Ponownie zlikwiduj obstawę kompleksu i zaparkuj wóz tuż obok ogromnych pojemników z chemikaliami. Uzbrój bombę, po czym w przeciągu 40 sekund wydostań się z hali. Tutaj przyda się wysoka umiejętność strzelania, gdyż całe hordy gangsterów będą utrudniać Ci ucieczkę, a przecież czasu jest niewiele. Jeśli masz kamizelkę kuloodporną możesz spróbować zignorować wrogów i przyjmując na siebie ogień, wybiec z budynku. Na zewnątrz musisz stawić czoła kolejnej grupie strażników, po czym zasiąść za kółkiem stojącego w pobliżu VooDoo. Teraz wystarczy, abyś wykorzystał rampę przy murze do przeskoczenia nad ogrodzeniem (brama jest zamknięta) i możesz spokojnie wracać do siebie.

WU ZI MU (W)
1. Mountain Cloud Boys
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun, 5000$ (...a może jednak nie, hehe)
Wsiądź do samochodu z Woozim i udaj się w miejsce zaznaczone na mapie. Teraz udaj się w stronę bramy, która, niespodziewanie, będzie otwarta. Kiedy pojawią się wietnamce zacznij wykańczać wszystkich po kolei, a szczególną uwagę zwróć na snajpera na dachu, które może napsuć Ci sporo krwi. Gdy uporasz się z „żółtkami" wskakuj do samochodu i pozwól Wooziemu pobawić się w drive-by. Po paru chwilach wszystkie samochody gangoli zostaną zniszczone, a Ty będziesz musiał odwieźć Wooziego do domu.

2. Ran Fa Li
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Szacun, 6000$
Udaj się na lotnisko, gdzie wsiądź do oznaczonego samochodu. Po chwili pojawią się gangsterzy. To pułapka! Omijając starające się staranować Cię wozy wyjedź na główną drogę. W sumie wystarczy teraz dostać się do wskazanej kryjówki, ale pościg może to znacznie utrudnić. Droga jest raczej długa, więc jeśli Twój wóz został poważnie uszkodzony polecam wizytę w Pay'n'Spray. Wydasz parę dolców, ale przynajmniej nie będziesz musiał powtarzać całej trasy.

3. Lure
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: Szacun, 8000$
Ta misja jest swego rodzaju wyścigiem, ale nagrodą nie jest tutaj kasa, a życie – zresztą nie tylko Twoje. Udaj się na miejsce, w którym rozpocznie się pościg, po czym ustaw się w wyznaczonym punkcie. Kiedy rozpocznie się „rajd" musisz cały czas trzymać się wyznaczonej trasy i nie wolno Ci opuszczać samochodu. Aby uniknąć uszkodzenia wozu staranuj ostrzeliwujących Cię motocyklistów. Zaparkuj w końcu przy zaznaczonej na mapie stacji paliw i skontaktuj się z Woozim.

4. Amphibious Assault
Poziom trudności: średnia
Nagroda: Szacun, 11000$
W tej misji przyda się duża pojemność płuc, której możesz się „dorobić" poprzez długie pływanie pod wodą. Dostań się do doków, po czym wskocz do wody i podpłyń do statku. Naturalnie musisz jak najdłużej przebywać pod wodą, aby nie zostać zauważonym przez strażników. Wejdź w końcu na pokład i zacznij się skradać unikając spotkania z załogą. Teraz musisz dostać się do wieży kontrolnej, gdzie czym prędzej załóż podsłuch. Z powrotem udaj się na pokład, wskocz do wody i płyń do brzegu, aby zaliczyć zadanie. Dla ułatwienie możesz zestrzelić światła reflektorów, przez co strażnicy nie będą mogli Cię tak łatwo trafić, jeśli zostaniesz zauważony w wodzie.

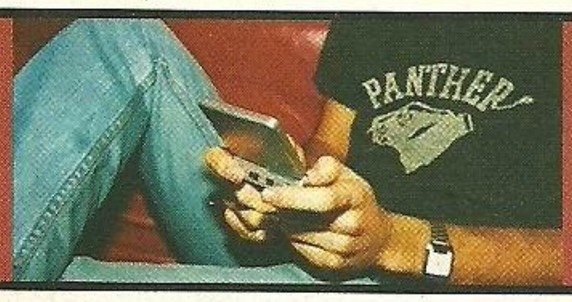
5. The Da Nang Tang
Poziom trudności: trudna
Nagroda: Szacun, 15000$
Po krótkiej zabawie z minigunem znajdziesz się w wodzie, po czym będziesz musiał podpłynąć do statku. Na pokładzie zabij pierwszego strażnika i zabierz shotguna. Przedzieraj się pomiędzy skrzyniami likwidując kolejnych wrogów, aż w końcu dotrzesz do schodów, z których musisz skorzystać. Zlikwiduj kolejnych przeciwników, a kiedy natkniesz się na ogromny kontener, odstrzel kłódkę i uwolnij uchodźców. Następnie udaj się do wieży kontrolnej. Załatw strażników, a na samej górze spotkasz się ze Snakeheadem. Teraz możesz albo użyć Katany, którą Ci sprezentował, albo też, niczym prawdziwy twardziel, wykończyć go z guna nie tracąc czasu na drobiazgi. Wróć do uwolnionych Wietnamczyków, aby zakończyć pomyślnie misję.

Po ukończeniu tej misji należy wykonać zadanie „Yay-Ka-Boom-Boom", aby uzyskać dostęp do Pustyni oraz Las Venturas.
TO BE CONTINUED...

wp.pl
Wirtualna Polska

IMPERIUM GIER
W CIĄGŁYM NATARCIU

Jeżeli nie czujecie jeszcze mocy, nie umiecie odnaleźć się w świecie gier, zapraszamy Was pod naszą opiekę www.gry.wp.pl
Znajdziecie tu największy zasób wiedzy o grach komputerowcyh w polskim internecie.
Zapamiętajcie ten adres www.gry.wp.pl - Imperium Gier, to najlepsze materiały, największa ich ilość oraz największa moc wiadomości dla graczy, u nas każdy z Was jest ważny!



POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

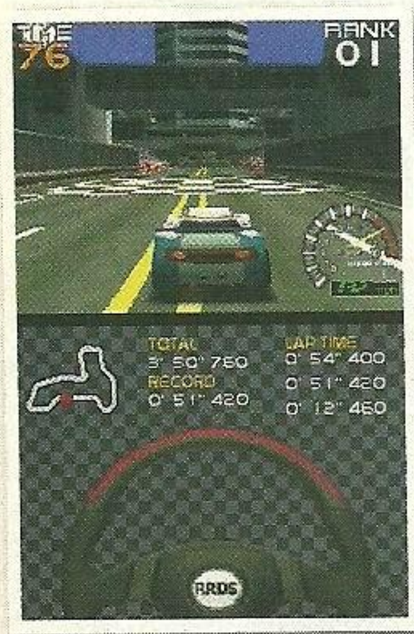
Po kilku miesiącach dobrych, ale nie wybitnych pozycji, Game Boyowi wreszcie trafiły się konkretne tytuły. Oby tak dalej. Tymczasem już tylko dni pozostały do rozpoczęcia boju pomiędzy NDS a PSP. I ciężko wyrokować, kto zwycięży... [Kaxi]

▷ Każdemu się dostanie

Ubi Soft oficjalnie ogłosiło, że gra na podstawie trzeciego epizodu Gwiezdnych Wojen trafi zarówno Dual Screena i PlayStation Portable, jak i GBA. Wersje Star Wars: Revenge of the Sith będą się naturalnie między sobą znacząco różnić. Konsolka Sony zaoferuje najlepszą grafikę, NDS obsługę dotykowego ekranu, a Advance dostanie najuboższą edycję, ale nie ma czemu się dziwić. Ubi milczy na temat dat, ale nietrudno się domyślić, że wszystkie trzy trafią na rynek w okolicy kinowej premiery Epizodu III.

▷ Ridge Racerów dwóch

Namco nie próżnuje i ostro atakuje nadchodzące handheldy, zapowiadając ostatnio dwie wersje swojej flagowej serii wyścigowej: Ridge Racer DS oraz Ridge Racers na PSP. Obie gry ukażą się w Japonii już w grudniu, o innych kontynentach nic nie wiadomo, ale jest niemal pewne, że prędzej czy później dostaniemy je w swoje łapy. Na temat wersji dla PlayBoya niewiele wiadomo. Prawdopodobnie znajdzie się w niej tryb, gdzie wzorem chociażby Need For Speed Underground 2 z dużych konsol powłóczymy się po mieście szukając potencjalnych rywali. W grze zostaną zawarte dwadzieścia cztery trasy, a w sieci zmierzy się do dwunastu graczy. Na wczesnych screenach widać oszałamiającą grafikę, ale do tego PSP już nas powoli zaczyna przyzwyczajać. Edycja dla konsoli Nintendo takiego przepychu graficznego nam na pewno nie zapewni, ale i tak pokaże sporo w kwestii mocy DeeSa. Wiemy też, że wyścig obejrzymy na górnym ekranie, zaś touch screen posłuży do sterowania pojazdem za pomocą wyświetlonej tam kierownicy. Patent ciekawy, ale można jedynie zgadywać, jak sprawdzi się w praniu. Namco obiecuje również multiplayer dla maksymalnie sześciu graczy.



▷ Koniec Deesów

Interesująca informacja nadeszła z zagranicznych firm trudniących się importowaniem sprzętu. Otóż wstrzymały one pre-ordery na nadchodzącego handhelda Nintendo, gdyż prawdopodobnie wszystkie dostępne egzemplarze zostały już zarezerwowane! Dobra to wiadomość dla Nintendo, gorsza dla graczy, którzy chcieli, lecz nie zdążyli zamówić kieszonsolki.

▷ Popierdółki...

Nintendo ma zdecydowanie zbyt dużo wolnego czasu i wzięło się za kolejne dwa projekty dla Dual Screena. Szkoda tylko, że megahity to niestety nie będą. O Super Princess Peach praktycznie nic nie wiadomo, ale pierwsze obrazki zwiastują platformówkę 2D, którą spokojnie pociągnąłby Advance. Za to w niewiele lepiej wyglądającym Touch! Kirby`s Magical Paintbrush własnoręcznie „narysujemy" drogę dla różowiutkiego tyłeczka. Daty premier nie są jeszcze znane, a ja apeluję, by N wzięło się za coś ambitniejszego.

▷ Wszędzie ich pełno

KOEI wszem i wobec poinformowało, że na PSP trafi Dynasty Warriors. Gra ma oferować bajeczną grafikę (choć z tą z PS2 raczej się nie zrówna), krótsze misje oraz czterdzieści dwie postacie do wyboru. Japończycy pograją już dwunastego grudnia.

Screeny nieco przekłamują jakość obrazu wyświetlanego przez LCD w PSP - w akcji będzie to wyglądać jeszcze lepiej.

▷ Błagamy o litość

Activision zabrało się za tworzenie Shrek 2: Beg For Mercy!. Głównym bohaterem zostanie Kot w Butach i właśnie na nim skupi się historia, choć twórcy obiecują, że Shrek i Osioł również się pojawią. Tak samo jak w poprzedniej części gry, tutaj również zawarty będzie patent z przełączaniem się między postaciami i wzajemną współpracą. Activision obiecuje ponad dwadzieścia leveli. Data wydania nie jest znana.

▷ Ja to skądś znam

Nie tylko PSP zostanie zalane przez konwersje. Nintendo pracuje właśnie nad Animal Crossing DS (miesiąc temu mogliście poczytać o wersji na GCN). Gra ma wizualnie nie odbiegać od pierwowzoru, co w przypadku Dual Screena oznacza porządną grafikę. Autorzy obiecują oczywiście sporo usprawnień, między innymi multiplayer dla czterech graczy oraz wykorzystanie touch screena, choć nie jest do końca jasne w jaki sposób.

▷ Skidmarks? No prawie...

Jeszcze w tym roku na GBA zawita Racing Gears Advance, wyścigi w rzucie izometrycznym od Zoo Digital. Zabawka ma oferować multi po linku dla 4 osób, dwadzieścia pięć tras oraz dwunastu kierowców, cokolwiek to oznacza. Nie zabraknie dokupywania nowych części do bryczek, lecz nie spodziewajcie się drugiego Gran Turismo. Raczej coś w stylu Skidmarksa ze świętej pamięci Amigi.

Ładne. Izometryczne wyścigi na GBA to zdecydowanie fajna sprawa.

▷ Plany Zygi

Według plotek i półoficjalnych doniesień w swoich laboratoriach programiści Segi pracują nad jeszcze czterema pozycjami na PSP i dwoma na NDS. Wśród tych tytułów ma znaleźć się jedna party-game, sportówka z opcją multiplayer, przygodówka oraz klon tamagotchi. Wprawdzie to jeszcze nic oficjalnego, ale widać, że Sega chce trochę zarobić na wschodzących dopiero kieszonsolkach.

▷ Najładniejsza gra na DS?

Takie pytanie ciśnie się na usta patrząc na screen, jaki pojawił się w sieci. Podobno pochodzi on bezpośrednio z Rayman DS, ale niektórzy w to powątpiewają. Prawdę poznamy zapewne dopiero po premierze, której data na razie nie została ustalona.

▷ Mario w pampersie i zielony dinozaur

Na Dual Screena trafi remake Yoshi's Island, ale zanim podniesiecie lament, posłuchajcie. Autorzy całkowicie zmienili sposób rozgrywki i teraz zadaniem gracza jest za pomocą palca/wskaźnika usuwać z drogi pociesznej pary wszelkich nieprzyjaciół, budować dla nich mosty, platformy i inne użyteczne przedmioty. Oczywiście będziemy mieli też możliwość wpływania na poczynania bohaterów, by przypadkiem nie minęli postawionego przez nas pomostu.

▷ Z PC na GBA

Być może trudno w to uwierzyć, ale Nintendo szykuje dla posiadaczy Advance'a konwersję z peceta. W The Tower SP gracz będzie zarządzał sporym budynkiem mieszkalnym. A jak wiadomo każdy ma swoje potrzeby i trudno dogodzić wszystkim lokatorom. Dzięki tej gierce będzie mogli się przekonać jak trudno. Do obowiązków gracza należeć będzie nadzór nad pracą wind, zsypów, kanalizacji i innych niezbędników. Szykuje się ciekawa, aczkolwiek niszowa zabawka.

▷ Komu, komu, bo idę do domu...

NDS jeszcze nie trafił do sklepów, a firma Intec już zapowiedziała szereg dodatków, dla każdego, kto zechce uatrakcyjnić korzystanie z nowo nabytego sprzętu. I tak oferta wspomnianej firmy w dniu premiery obejmie różnego rodzaju futerały, słuchawki, portfeliki na gry, osłony na ekrany oraz wskaźniki zwane stylusami.

Metroid Prime: First Hunt

Szerzej o Metroid Prime Hunters, najlepiej zapowiadającym się tytule na NDS, pisaliśmy dawno temu, bo przy okazji E3. Od tego czasu gra bardzo się zmieniła. Po pierwsze, teraz nazywa się Metroid Prime: First Hunt. Po drugie, gruntownie przemodelowano sterowanie. Teraz akcję obserwujemy na górnym ekranie, a za poruszanie się i strzelanie odpowiadają przyciski. Tak więc wywalono niewygodny patent z wodzeniem palcem po ekranie. Więc co trafiło na touch screen? Oczywiście mapa, oraz opcja zmiany w Morph Ball i zapewne zmiany broni – uaktywnianej naturalnie za pomocą dotyku. Mimo tych poprawek nadal jest to najładniej wyglądająca zabawka dla nowego handhelda Nintendo. O czym możecie przekonać się oglądając screenshoty.

GRAND THEFT AUTO ADVANCE

Whoa! Tyle mogę powiedzieć po kontakcie z kieszonkową wersją gangstera.

▷ Wreszcie, po wielu miesiącach mglistych zapowiedzi GTA trafiło na małą konsolę Nintendo. I zarządziło niemal w każdym aspekcie. Zacznę od grafiki. Powrócił widok z góry, znany z pierwszych dwóch części, ale nie został zdegradowany do wszechobecnego 2D. Wszystkie budynki są zbudowane z polygonów i wyglądają całkiem dobrze. Nie ma efektu zginania się obiektów, znanych z innych gier 3D na GBA. Animacja generalnie nie spada poniżej pewnego, przyzwoitego poziomu, choć zdarzają się wyjątki. Pozostałe elementy też wyglądają wspaniale. Samochodów na ulicach jest sporo, przechodniów także. Oczywiście pojazdy się niszczą, wybuchają i przewracają, a ludzie giną pod kołami samochodów. Miasto jest spore i zawiera niemało sekretów. Wystarczy wspomnieć o setce paczuszek do zebrania, wyścigach ulicznych, wcieleniu się w taksówkarza, sanitariusza czy stróża prawa. Tak więc jest co robić, kiedy ukończy się główny scenariusz. Choć to nie stanie się szybko, gdyż na gracza czeka ponad trzysta misji. Aha, żeby była jasność: to nie jest konwersja z PSXa, ale całkiem nowa gra. Drobnemu przemodelowaniu uległo sterowanie. Teraz postać porusza się według perspektywy gracza, jednak model jazdy samochodem pozostał bez zmian. Co warte odnotowania, można strafe'ować podczas strzelania, ale wymaga to niemałej gimnastyki palców. Uzbrojenie pozostało bez zmian, więc znajdziemy tu między innymi kij baseballowy,

pistolet, uzi, shotguna i tak dalej. W związku z brakiem analogowej gałki w GBA, autorzy poszli na rękę graczom, więc auta już nie psują się tak szybko, a policja też jest jakby bardziej ślepa. Kolizja z radiowozem lub innym pojazdem w ich pobliżu nie owocuje teraz pościgiem.
Zabawa jest naprawdę świetna. W fabułę wprowadzają fachowe rysunki, a tekstu nie ma zbyt wiele i można bez nudy przeczytać te kilka linijek. Misje są zróżnicowane, choć mafia jest jedna, a na ulicy próżno szukać budek telefonicznych. Ale liczba zadań w pełni to wynagradza. Poza tym sam fakt obecności tak rozbudowanej gry, na dodatek okraszonej wspaniałą oprawą sprawia, ze chce się grać. Bez wątpienia to jeden z najgorętszych tytułów tego roku na Zaawansowanego. ■■

- **Wydawca:** Rockstar
- **Producent:** Digital Eclipse
- **Liczba graczy:** 1

9.0

A od tego raczej z daleka

Tron 2.0: Killer App – strzelanina w klimatach science-fiction. Rzut izometryczny i grafika, którą trudno nazwać inaczej niż nieporozumieniem. Przeciwnicy, plansza, jak i bronie to całkowita porażka. **[2/10]**

Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray – no dobra, gra jest całkiem spoko, ale w trikach lepszy jest Tony i dlatego trafiła do tej ramki. W tej grze przejmujemy kontrolę nad prosem na desce ciągniętym na linie przez motorówkę. Wykorzystując fale i poustawiania przyrządy, należy czesać jak najwyżej punktowane triki. Niezła grafika, tryb kariery i mutliplayer oraz sześć miejscówek. Niezła gra. **[6/10]**

Archer Maclean's 3D Pool – bilard. Czy mi się zdaje, czy większość z Was zaczęła już czytać coś innego? Dla pozostałych powiem, że to nienajgorzej zrealizowany bilard. Można rozgrywać turnieje, ćwiczyć triki, a przede wszystkim zmierzyć się z siedmioma przyjaciółmi na jednej konsolce. Przydatne na wyjazdach. **[5/10]**

Super Mario Ball

▷ Szefowie Nintendo chyba pokochali pinballe. Na GameCube zmierza Odama, a na GameBoya Advance trafił właśnie Super Mario Ball. Jest to połączenie dwóch gatunków: pinballa i zręcznościówki. Oprócz pary flipperów na planszach próżno szukać innych typowych dla zabawy tego rodzaju elementów. Roi się tu natomiast od przeciwników, dziur, hopek i innych nietypowych obiektów. Stoły są posegregowane według motywów, typowych dla gier z Mariem. I tak mamy tu Egipt, zamek, Antarktydę i inne. Każdy świat zaczynamy na najniższym stopniu i aby dostać się wyżej, trzeba otworzyć specjalnie drzwi, a potem wstrzelić tam bilę. Oprócz tego by zebrać na każdym poziomie gwiazdkę, gracz musi pozbijać wszystkie potworki. Super Mario Ball wygląda obłędnie! To chyba najładniejsza gra Nintendo na ich handhelda. Mix trójwymiarowej i pseudotrówymiarowej grafiki wyszedł świetnie, a efekty jak odbicia w lodzie tylko dodają smaczku. Tę grę trzeba zobaczyć w akcji, ze względu na oprawę

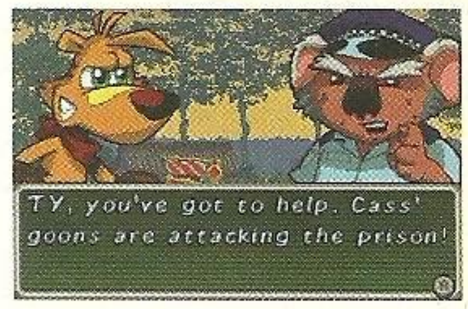
oraz pomysł, gdyż nieczęsto trafia się na przygodowego pinballa. Szkoda tylko, że zabawa kończy się stosunkowo szybko i potem nie pozostaje nic innego, jak podbijanie własnych wyników. Mimo to zabawa jest wspaniała. ■■

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Fuse Games
- **Liczba graczy:** 1

8.4

Ty The Tasmanian Tiger 2: Bush Rescue

▷ Kolejna platformówka zawitała na GBA. Tym razem padło na sequel tygryska Ty. Wzorem ostatniego trendu w gatunku na planszach oprócz różnej maści przeciwników można znaleźć sprzymierzeńców, którzy udzielą cennej rady lub wprowadzą w (nie)zawiłości fabuły. Nie zabrakło też specjalnych punktów, gdzie Ty może wymienić zebrane opale na nowe rodzaje bumerangów bądź... mechy. Te ostatnie będą przydatne podczas potyczek z jakimś potężniejszych oponentem, ale przysłużą się również do uwolnienia przyjaciół z niewoli. Mimo to, główną bronią bohatera są właśnie australijskie zakrzywione patyki. Autorzy do gry wrzucili ich aż dwadzieścia jeden rodzajów o rozmaitych właściwościach.
Ty 2 jak na platformówkę dla GBA jest grą stosunkowo długą. Na graczy czeka aż pięćdziesiąt leveli, wystarczająco trudnych, by było trzeba powtórzyć je kilka razy. Niecierpliwych na pewno ucieszy fakt licznych checkpointów porozstawianych na levelach. Bush Rescue nie jest miss piękności,



nawet biorąc pod uwagę tylko Advance'a. Tła są ubogie i tylko pierwszy plan wygląd jako tako. Trudno mi tę grę polecić. Po prostu kolejna platformówka jakich wiele, która utonie w zalewie sporo lepszych gier. ■■

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Krome
- **Liczba graczy:** 1

7.1

Tony Hawk's Underground 2

▷ Najlepsza seria traktująca o jeździe na deskorolce powraca na konsolkę Big 'N'. Już w menu rzuca się w oczy spora liczba trybów. Mamy tu Story, gdzie pniemy się własnoręcznie stworzonym skaterem na szczyty. Tuż poniżej znajduje się Arcade, czyli stara dobra formuła obowiązująca w częściach bez przyrostka Underground. Zadaniem gracza jest tu zebranie literek S-K-A-T-E oraz C-O-M-B-O, wyczesanie konkretnego triku oraz inne, znane fanom wytyczne. Motywacja jest konkretna, bowiem na odkrycie czeka szereg sławnych skaterów, miejscówki oraz mini-gierki w liczbie trzech.
Grę obserwujemy nadal z rzutu izometrycznego i na GBA nic lepszego chyba już nie uświadczymy. W sumie taki widok sprawuje się dobrze, choć zdarzają się problemy z perspektywą i trafieniem w wybraną hopkę. Do sterowania również trzeba się przyzwyczaić, gdyż ma ono sporo wspólnego z serią Resident Evil. Jeśli już o tym mowa, można naturalnie wziąć deskę pod pachę i na piechotę przemierzyć umiarkowanie obszerne plansze.

Nowy Tony Hawk to bardzo dobra gra, wystarczająca na długie godziny, jednak stłamszona przez ograniczenia kieszonsolki. Każdy, kto bawił się dobrze przy poprzednich seriach, będzie usatysfakcjonowany. ■■

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** VVisions
- **Liczba graczy:** 1-2

8.0

kill.switch

▷ Przed Wami strzelanina TPP w pełnym trójwymiarze. Gracz przejmuje kontrolę nad chodzącą armią w postaci jednego komandosa. W arkana rozgrywki wprowadza szybki tutorial. Szybko przekonałem się, że zabawa polega na wynajdywaniu sobie kryjówek, z których można prowadzić ostrzał. Do tego należy obserwować otoczenie, czy przypadkiem nie ma w pobliżu wybuchowej beczułki. To właściwie wszystko. Autorzy oddali do dyspozycji gracza dość standardowy arsenał w postaci dwóch rodzajów granatów, karabinu oraz shotguna.
Czas na wady. Po pierwsze, zabawa jest dość monotonna: podbiega się do jakieś skrzynki bądź skraju ściany i naparza się do wrogów. I tak w kółko. Po drugie, sterowanie jest dość toporne i może przez nie ubyć graczowi trochę z paska energii. No i po trzecie – grafika. Ogromne piksele, łamiące się tekstury i te sprawy. Czasem trudno odróżnić przeciwnika od ściany. Chyba, że to ja za wiele wymagam od GBA. Mimo wszystko grało mi się całkiem przyjemnie, niestety

krótko. Wprawdzie po ukończeniu głównego scenariusza pojawiają się nowe tryby, ale to ciągle niewiele w przypadku wysokiej ceny nowej gry. Jednak gdy k.s będzie kosztować mniej, można się skusić – strzela się nawet przyjemnie. ■■

- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** DSI Games
- **Liczba graczy:** 1

7.4

PES PARTY

Pro Evo i jego liczne rodzeństwo od środka

Tym razem coś dla mniej zaawansowanych graczy, czyli wyjaśnienie tego wszystkiego, co swego czasu zostało w redakcji ochrzczone 'marcelowaniem'. Ale mam nadzieję, że każdemu z Was przyda się nieco przypomnienia. [Marcellus]

Wybranie konkretnego ustawienia drużyny jest sprawą bardzo ważną, ale uzależnioną od indywidualnych preferencji trenerów. Czyli Waszych oczywiście. PES od zawsze oferował w tym względzie gigantyczną swobodę i można tu zrobić w zasadzie wszystko ze swoimi zawodnikami. Z drugiej strony można nie robić nic, bo każda z defaultowych taktyk zespołów ma wszystko ustawione i wystarczy znaleźć sobie zespół, którym się fajnie gra lub nauczyć się wykorzystywać to, co jest nam dane. Ale dla tych, co chcą spróbować 'marcelowania' mam kilka rad. Mam nadzieję przydatnych.

4-1-2-1-2...

Najpopularniejszą we współczesnym futbolu taktyką jest 4-4-2 – pozwala ona grać zarówno bardzo ofensywnie (nawet ośmiu graczy na połowie przeciwnika), jak i defensywnie. Oferuje też dużą swobodę – można grać zarówno przez skrzydła, gdzie boczni obrońcy dublują pozycję skrajnych pomocników, jak i przez środek. Tu w zależności od ustawienia można grać pomocnikami w linii (**Set formation->Change->4-4-2C**) lub w słynnym diamencie (**4-4-2A**), a także z dwoma defensywnymi i dwoma ofensywnymi pomocnikami (**4-4-2B**). Ale tylko **4-4-2A** nadaje się do natychmiastowego grania – reszta wymaga dość znacznych zmian w ustawieniu graczy, a w szczególności pomocników (**Set formation->Edit position**). W każdej z nich potrzebni są dobrzy i szybcy boczni obrońcy, którzy potrafią nieźle wrzucać piłkę. Dwóch napastników pozwala na pewną swobodę rozgrywania akcji – można ich dobrać sobie jak się chce – dwóch małych i szybkich lub dwóch kolosów, albo jeden duży i jeden knypek. Kto, co ma i lubi. Ja preferuję małego do biegania i wkręcania obrońców w ziemię i dużego do strącania piłek i pakowania z bańki.

Niezłym ustawieniem jest **4-5-1A**, ale trzeba je dość mocno przemeblować, tak żeby ofensywni pomocnicy zmienili się raczej w skrzydłowych – gra opiera się wtedy na robieniu wiatru na skrzydłach oraz częstym ścinaniu do środka. Najlepiej żeby jedyny napastnik był naprawdę dobry – niezły zarówno w powietrzu, jak i w dryblingach. W każdym razie jest to ustawienie pozwalające naprawdę konkretnie zagęścić środek pola. Podobnie, jak każde z ustawień z więcej niż czterema pomocnikami. Gdy naszym marzeniem jest włoskie catenaccio nie ma to jak granie **5-4-1B** lub **5-4-1C**, ale wtedy robi się naprawdę trudno o bramki. Nieco łatwiej będzie przy **5-3-2A**, ale o dominacji w środkowej strefie boiska można wtedy zapomnieć. Ale tak naprawdę z każdego ustawienia da się zrobić murarkę ustawiając wszystkim strzałki w defensywie na High (**Indyvidual->Defense->High**). Resztę formacji pomijam, ale zachęcam do eksperymentowania i testowania ich samemu.

Kurczaki bez głowy?

Strzałki w ataku (**Indyvidual->Attack**) to już nieco bardziej skomplikowana sprawa – każdemu graczowi można ustawić dwa kierunki, w których będzie się poruszał, gdy zespół jest w posiadaniu piłki. Chcesz na przykład, żeby jeden z pomocników asekurował gnającego po skrzydle bocznego obrońcę, któremu ustawiłeś strzałkę do przodu? Ustaw mu strzałkę tak, żeby kierował się nieco do tyłu i w bok, w kierunku nominalnej pozycji asekurowanego obrońcy. Napastnik ma się cofać po piłkę w wyznaczony sektor boiska? Ustaw mu strzałkę do tyłu skierowaną właśnie tam. Ma gnać na złamanie karku nie bacząc na przeszkody – strzałka do przodu. Możesz też zdać się na ich własną inteligencję i nie ustawiać nic i też się w miarę sprawdza, albo zaufać konsoli i zdecydować się na jedno z **Quick Settings**, gdzie wyszczególnione są najpopularniejsze taktyki, jak: kontratak (**Counter Att.**), atak skrzydłami (**Side attack**) lub środkiem (**Centre Att**), wszyscy na hurra do przodu (**All attack**) lub obrona Częstochowy (**Defence only**), a także **Balanced** (normalnie grają chłopaki) i **Forward press** – napastnicy uprzykrzają życie obrońcom przeszkadzając im w wyprowadzaniu i rozgrywaniu piłki. Ustawiają one odpowiednio drużynę (automatyczna korekta pozycji graczy) oraz przydzielają strzałki zarówno w ataku, jak i w obronie. Dobra to rzecz – można sobie szybciutko ustawić np. obronę na ostatnie kilkanaście minut meczu, gdy wygrywamy jedną bramką lub szturm, gdy przegrywamy. Dobrze jest je sobie ustawić pod taktykami przełączanymi w trakcie meczu (L2 + Kwadrat, Trójkąt, X lub Kółko), jako **Formation A** i **Formation B** (menu Strategy->Manual). Wystarczy wejść w **Strategy** i wybrać **Formation A** lub **B**, a pojawi się menu bardzo podobne do **Set formation** i można w nim ustawić sobie wszystkie potrzebne rzeczy zupełnie niezależnie od naszej podstawowej taktyki.

Myśl taktyczna

Oprócz tego są oczywiście także taktyki w menu **Strategy->Manual** i teraz pokrótce je Wam opiszę.
No strategy – jasne, chłopaki grają jak chcą.
Normal – równowaga pomiędzy atakiem i obroną.
Centre Att. – atak prowadzony przez środkową strefę boiska.
R. Side Att. – atak prawym skrzydłem, boczni pomocnicy i obrońcy na tej stronie dziarsko zasuwają do przodu.
L. Side Att. – jak wyżej, ale atakujemy lewą stroną.
Opp. Side Att. – zawodnicy z naszej drużyny skupią się na przeciwległym skrzydle od tego, na którym obecnie jest piłka, co umożliwia szybkie przeniesienie ciężaru gry.
Change Sides – po jej włączeniu skrzydłowi lub boczni pomocnicy zamienią się stronami – jak u nas Krzynówek z Kosowskim.
CB Overlap – jeden z wyznaczonych przez nas środkowych obrońców włączy się do ataku. Nie radzę stosować przy 4-4-2, gdy mamy ofensywnie usposobionych bocznych obrońców.
Zone Press – kilku naszych zawodników będzie wywierać presję na przeciwnika będącego aktualnie w posiadaniu piłki.
Counter Attack – zawodnicy formacji ofensywnej w ogóle nie cofają się do obrony, więc trzeba się bronić mniejszymi siłami.
Offside Trap – pułapka ofsajdowa po prostu – można ją odpalić tylko, gdy przeciwnik jest w posiadaniu piłki, a wtedy cała nasza linia obrony zrobi kilka kroków do przodu. Taktyka wyłączy się samoczynnie po około 2 sekundach. Aha, wymaga refleksu, albo dobrego czytania gry.
Nie polecam jakoś szczególnie żadnej z powyższych taktyk – każda z nich się przydaje, ale trzeba mieć odpowiednich wykonawców oraz jakiś styl grania i formację. Bo niby po co grać przez środek, gdy ma się ustawienie z daleko wysuniętymi skrzydłowymi?

Broń się!

W menu **Team** również mamy możliwość pogrzebania chwilkę w ustawieniu drużyny. Menu **Team->Attack/Defense** pozwala na zadecydowanie o ogólnym nastawieniu całej drużyny. To nastawienie prezentowane jest pod nazwiskiem zawodnika w czasie meczu i im bardziej kolorowy pasek jest przesunięty w kierunku, w którym aktualnie atakujemy, tym bardziej ofensywnie nastawiona jest drużyna, a co za tym idzie – mniej się interesuje obroną. I na odwrót oczywiście też. Możemy o nastawieniu zespołu sami decydować – **Manual** i zmieniamy L2 + R1 do ataku i L2 + R2 do obrony – działa też przy innych ustawieniach, ale z czasem konsola nam to zmieni. W ustawieniu **Auto-defence** konsola automatycznie ustawi zespół bardziej defensywnie, w **Auto-attack** bardziej ofensywnie, a na **Normal** ustawi drużynę ani tak, ani tak. Kolejne menu (**Team->Defence system**) pozwala wybrać jeden ze sposobów ustawienia linii obrony. **Normal** to normal – zawodnicy będą grali tak, jak nakazaliśmy im to w ustawieniach indywidualnych. **Sweeper**, tu musimy wyznaczyć sweepera, czyli zawodnika „czyszczącego" błędy popełnione przez pozostałych obrońców, którzy grają tak, jak nakazaliśmy indywidualnie. **Line defence** to ustawienie, w którym wszyscy obrońcy będą starali utrzymać się w jednej linii w obronie. Wybranie **Line defence** kasuje wszystkie indywidualne ustawienia dla obrońców (wszyscy mają **Mark Zone**, ale o tym za chwilę), ale przydaje się, gdy chcemy grać na pułapki ofsajdowe i gramy wysoko obrońcami. Menu **Team->Team Strategy** z kolei pozwala ustawić generalną taktykę dla drużyny, bez potrzeby wymuszania jej ręcznie taktykami z menu **Strategy->Manual**. Każda z taktyk ma trzy poziomy intensywności: **A**, **B** i **C**. **A** najwyższy, **C** najniższy. Przy ustawieniu **A** zawodnicy szybciej się męczą, ale starają się często grać wyznaczonym sposobem. Przy **C** męczą się powoli, ale też prawie w ogóle tym sposobem nie grają. **B** to średnio oczywiście. Mamy tu: **Back line** – zawodnicy linii obrony podchodzą wysoko pod połowę przeciwnika, gdy jesteśmy w posiadaniu piłki (uwaga na kontry!), **Zone Press** – to samo, co w **Strategy**, ale wykonywane automatycznie – można sobie na przykład ustawić tu **C**, a potem ręcznie włączyć w wybranym momencie meczu taktykę. Sprytne. **Offside Trap** – jak wyżej, ale wykonywane automatycznie. **Counter Attack** – jak wyżej i też można sobie tu ustawić tak, żeby współgrało z ustawieniem w **Strategy->Manual**.
Dobra, skoro wspomniałem już o ustawieniach indywidualnych dla obrońców to czas się nimi zająć nieco szerzej (**Indyvidual->Mark settings**). Tu do wyboru są trzy sposoby obrony. **Mark Zone** jest podstawowym ustawieniem, a obrońcy pilnują w nim swojej strefy i każdego zawodnika, który w nią wbiegnie. **Mark Man** to oczywiście pilnowanie wyznaczonego zawodnika drużyny przeciwnej o dwóch poziomach agresywności. **Normal** - przeciwnik będzie oplastrowany tylko, gdy jego drużyna jest przy piłce, a **Agressive**, że także wtedy, gdy my jesteśmy w jej posiadaniu. **Covering** zaś to krycie przez wyznaczonego zawodnika miejsc, w których robią się „dziury" wynikające z poruszania się pozostałych obrońców. W menu **Indvidual** możemy też zmieniać ustawienie poszczególnych zawodników, tak samo jak w menu **Set formation->Edit position** oraz wybrać zawodnikowi rolę, jaką będzie pełnił na boisku (**Select role**).

Kto, gdzie, kiedy?

Wiem, że czasami macie problemy ze skrótami oznaczającymi predyspozycję zawodnika do gry na jakiejś pozycji, dlatego szybko je wyjaśnię. **GK** – to oczywiście bramkarz, **CBT** to środkowy obrońca (można uczynić go także sweeperem – **SW**, ale o tym już pisałem), **RB i LB** to odpowiednio prawy i lewy obrońca. W pomocy mamy: **DMF**, czyli pomocnika defensywny, **CMF** – środkowy pomocnik, **RMF i LMF** to skrajni pomocnicy (prawy i lewy oczywiście) oraz **OMF**, czyli pomocnik ofensywny. W ataku **RWF i LWF** to skrzydłowi oraz **CF** – środkowy napastnik. Jakie zadania ma każdy z tych graczy jest mam nadzieję w miarę jasne, ale dla przypomnienia niektóre z nich. Boczni obrońcy nie tylko bronią, ale także włączają się do ataku skrzydłami. Defensywny pomocnik broni dostępu do bramki i zajmuje się wyprowadzeniem pierwszego podania do pomocników lub napastników, ale rzadko włącza się do akcji głęboko na połowie przeciwnika. Środkowy pomocnik zarówno broni, jak i atakuje oraz rozgrywa. Nie jest jednak tak defensywnie nastawiony, jak DMF oraz tak ofensywnie jak OMF, który rozdziela piłki, ale sam także może strzelić. Boczni pomocnicy to jasne, skrzydłowi też – ich zadaniem jest ganianie w bocznych sektorach boiska i wrzucanie piłek w pole karne. Ale wingman potrafi też nieźle strzelać i można nim swobodnie „złamać" akcję do środka. Środkowy napastnik ma dwojakie zadanie – oprócz strzelania bramek zajmuje się bardzo często rozdzielaniem piłek w ataku. Szczególnie, gdy jest osamotniony. Dobra, to by było chyba na tyle – pozostałe ustawienia są chyba w miarę oczywiste. Są pytania? Nie? To proszę – macie na koniec coś lżejszego.

A ty graj i knuj!

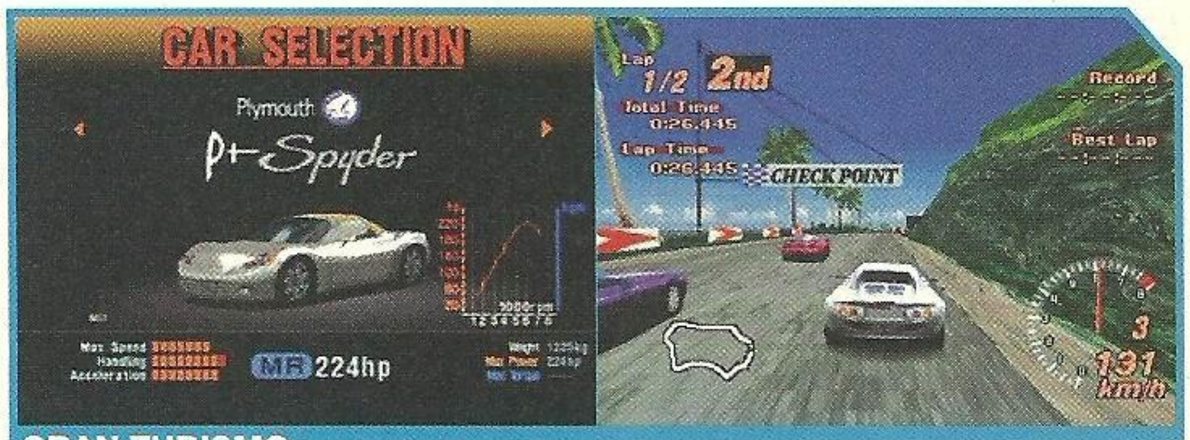
Sprawa stylu gry jest bardzo indywidualna, ale warto być może przestrzec Was przed zbyt długim przetrzymywaniem piłki, nieustannym pressingiem na całym boisku oraz atakowaniem wszystkimi siłami. Szczególnie przy stanie 0:0 lub nieznacznym prowadzeniu Waszej drużyny. Oczywiście, można tak grać, ale do tego trzeba być chyba Barceloną, a i jej nie zawsze udaje się wygrać cały czas będąc przy piłce (zazwyczaj ponad 60 procent czasu gry) – z Milanem w Lidze Mistrzów nadziali się szybko na kontrę i musieli mozolnie odrabiać straty, a z Betisem w Primera Division dwa dość przypadkowe błędy wystarczyły do porażki. Powód jest prozaiczny – im bardziej ciśniemy tym więcej obrońców zbiega się pod pole karne i w takim tłoku ciężko jest cokolwiek zrobić, a kontry są zabójcze, gdy na naszej połówce zostaje zaledwie dwóch obrońców. Czasami naprawdę warto nieco odpuścić i pozwolić, żeby przeciwnik wyszedł większą ilością graczy z własnej połowy – łatwiej go będzie skontrować. Niewątpliwie opłaca się grać dużą ilością podań, bo to zawsze frustruje przeciwnika, ale nietrudno o stratę w środku pola i utratę bramki. Ważne jest też umiejętne wyprowadzanie kontr – popatrzcie jak to się dzieje w 'realu' – napastnik lub pomocnik, który dostaje podanie będąc odwrócony tyłem do bramki natychmiast oddaje ją do tyłu, nie próbując się nawet odwracać i dopiero potem wybiega na pozycję. I taki sposób grania w PES4 naprawdę się sprawdza – robi się dużo miejsca na skrzydłach (obrona zagęszcza się na napastniku), a i one-two łatwiej jest zagrać. Korzystanie z radaru to absolutny obowiązek i jakoś musicie pogodzić kontrolowanie jednym okiem radaru, a drugim akcji na boisku. ■■

PS ONE ZONE

W co grać, jeśli w dalszym ciągu macie PS one

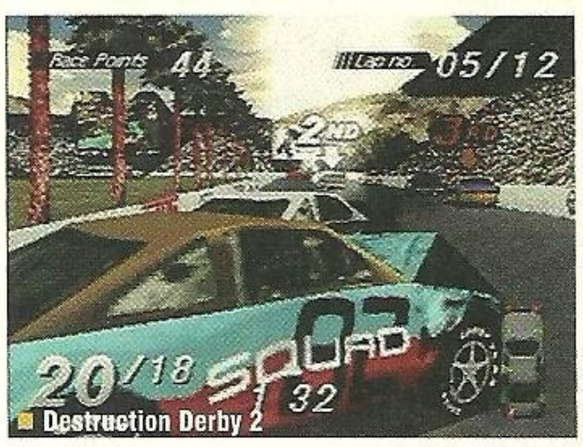
W tym miesiącu tankujemy wachę i wyjeżdżamy w trasę. PS one to ogromna biblioteka gier wyścigowych, a sporą część z nich na pewno przeoczyliście. Zapnijcie pasy, wyregulujcie lusterka i zwolnijcie ręczny – sprawdzamy, w co jeszcze można zagrać na szarej konsoli. [Matt]

O popularności konsolowych wyścigów samochodowych niech świadczy fakt, że dwa towarzyszące premierze PlayStation tytuły pochodziły właśnie z tej dziedziny. Pierwszym, na pewno wartym odkurzenia tytułem jest **Ridge Racer**, którego Namco bez większych problemów skonwertowało z popularnego w Japonii automatu arcade. Nie skłamię, jeśli szybciutko dodam, że **Ridge Racer** był najchętniej kupowaną grą wraz z konsolą Sony i po dziś dzień doczekał się łącznie czterech sequeli oraz całej masy konwersji (N64, DS, PSP). Ten racer wyraźnie udowadniał, że dobry pomysł nie potrzebuje gigantycznej pracy, ani budżetu, aby się świetnie sprzedać. **Ridge Racer** to tylko jedna trasa (plus modyfikacje), cztery samochody i całe tygodnie zabawy przy śrubowaniu wyników. Jeździ się naprawdę łatwo, przyjemnie i z dużym wyczuciem.
Model jazdy serii RR zawsze kładł ogromny nacisk na dynamiczną i szaloną zabawę arcade, z drugiej strony, nigdy nie skupiał się na poślizgach. Pierwsza część gry zajmowała zaledwie 4MB na płycie CD i cała ładowała się do pamięci konsoli. Można było dzięki temu podmienić nośnik i zaszaleć z własnym soundtrackiem. Na prawdziwych hardcore'owców oczekiwał lepiej wyposażony garaż i superautko za wytrwałość. Ridge i jego kolejne części to prawdziwy klasyk, a jego odświeżoną wersję importuję razem z PSP.
Obok Ridge Racera równie udanym tytułem startowym był **Destruction Derby**, bardzo grywalne i oryginalne jak na tamte czasy dziecko zdolniachów z Psygnosis. Gra składała się z dwóch trybów. Jeden z nich pozwalał na ściganie się z oponentami po ogromnej trasie, drugi zaś wypuszczał autka na ciasną arenę, gdzie toczyło się tytułowe Derby. Nie mam słów, co tam się działo. Dymiące, rozklekotane wraki wpadały na siebie przy pełnej prędkości, a wygrywał ten wóz, który był w stanie jako ostatni kręcić kołami. Odpadały maski, tłukły się szyby, rozwalone samochody ciągnęły za sobą sznureczki dymu. Dobre sterowanie, rewelacyjna dziesięć lat temu oprawa i czysty, samochodowy mayhem. To była świetna gra, zwłaszcza dla dwóch osób, które na podzielonym ekranie rozbijały sobie maski. Jeśli istniało pojęcie samochodowego mordobicia, to Destruction Derby, wraz z udanym i znacznie ładniejszym sequelem na pewno nimi były.
Z perspektywy czasu kontrowersyjnym, ale udanym wyścigiem okazała się **TOCA: Championship Racing**, owoc współpracy programistów z Codemasters i wydawcy 3DO. Kontrowersyjnym, bo początkowo ciężko było wywalczyć jakiekolwiek rozsądne miejsce na podium, a to z tej racji, że zarówno fizyka podczas jazdy, jak i inteligentni przeciwnicy nie dawali nam niemal żadnych szans. Dopiero drugie podejście do TOCA, po ochłonięciu z początkowych emocji, pokazuje że ma ona sporo zalet. Jeśli już oswoicie się z trudnym sterowaniem, to po kilku próbach bolid zrobi się intuicyjny w obsłudze. Nie do pogardzenia jest także porządna oprawa gry, która kilka lat temu budziła pozytywne odczucia. TOCA to przede wszystkim sporo licencjonowanych samochodów wyścigowych, zawzięci przeciwnicy, którzy wytrwale walczą i utrudniają drogę do zwycięstwa, a wszystko to zapięte na ostatni guzik solidnym wykonaniem. Jasne, brakuje mapki przejazdu, a muzyka techno nie każdemu przypadnie do gustu. Jednak dobry wyścig, to przede wszystkim odpowiednio wyważony model jazdy, opakowany stosowną liczbą polygonów. I TOCA taka właśnie jest.
Do czołówki w drugiej lidze wyścigów zaliczę jeszcze **Le Mans 24 Hours**, grę, która pozwalała spędzić za kółkiem wirtualnego samochodu... dobę! Odpalając ten tytuł nie wierzyłem, że może mieć coś wspólnego z prawdziwym wyścigiem w Le Mans, gdzie kierowcy ścigają się przez bite 24 godziny! Pomijając już okropną oprawę graficzną gry, która nawet kilka lat temu wydawała się lekko przeterminowana, **Le Mans 24 Hours** ma też zalety. Przed wyścigiem należy wybrać model jazdy – dla początkujących lub zaawansowanych, co w praktyce sprawdza się świetnie. Amatorzy nie muszą w Le Mans obawiać się o precyzyjne branie zakrętów, strzelanie kontr i balansowanie wehikułem. Profesjonaliści zmuszeni są natomiast do inteligentnego duszenia hamulców, unikania kolizji i dbania o stan opon. Śmieszne, że zjazd do pit-stopu i manipulowanie przy naprawach samochodu, nie zatrzymywało gry! Im sprawniej zatankowaliście pojazd i zmieniliście opony, tym lepiej! Spr Le Mans, oczywiście pod warunkiem, że ogromniaste piksele nie robią na Was wrażenia. No i doba spędzona na jednej trasie to rzeczywiście nie lada przeżycie!
Ostro namieszało na rynku **V-Rally**. Swego czasu był to jeden z najchętniej kupowanych racerów w Europie. W środku znalazła się cała masa malutkich, ale potężnych samochodzików oraz mnóstwo ciasnych, krętych torów, na których można je było przetestować. Świetnie jest zobaczyć w akcji europejskie samochody, a wśród nich Renault Megane, Forda Escorta, Peugeota 106 czy Citroena Saxo. Rewelacyjnie brzmiały również ich silniki, a jedynym minusem oprawy było natarczywe techno. Siła **V-Rally** tkwiła jednak w dopracowanym i wymagającym wielu treningów modelu jazdy. Nie było problemu z dostosowaniem ustawień samochodów do własnych preferencji i wyjechaniem na trasę jako zwolennik nad- lub podsterowności. Oko przykuwały również ładne kolizje, podczas których fura kręciła się wokół własnej osi lub ostro dachowała. Pamiętam, jak wielkie wrażenie zrobiła na mnie oprawa graficzna **V-Rally**. Dziś to oczywiście nieświeża sprawa, ale mam do niej sentyment. Zainteresujcie się również sequelem **V-Rally 2**, który pozwalał na wymiatanie nawet czterem graczom jednocześnie na podzielonym ekranie! No cóż. Istnieje jeszcze cała masa wyścigów futurystycznych i imprezowych, ale o nich napiszę w kolejnych odsłonach PS one Zone. ■■

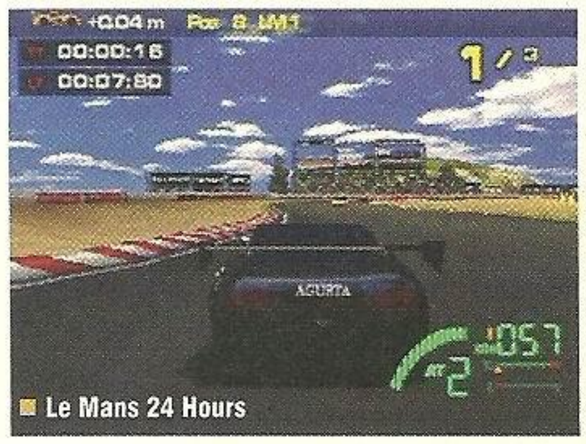


GRAN TURISMO

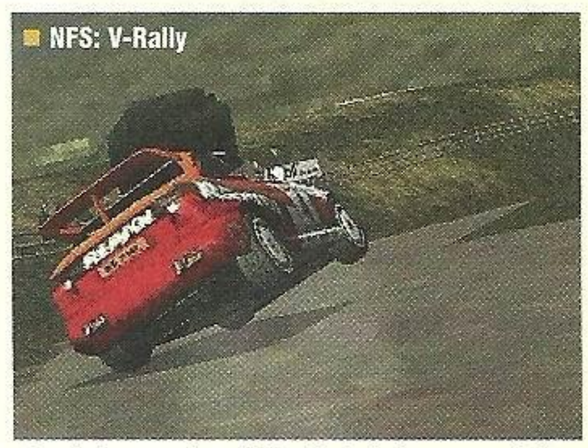
Zapytacie, co miało Gran Turismo, a czego nie miały inne wyścigi? Cóż, przełomowość dzieła Polyphony tkwiła w niespotykanym przywiązaniu do cech, które definiują konsolową motoryzację. Na pierwszy plan wysunęła się oczywiście gigantyczna ilość rzeczywistych samochodów, dostarczonych przez oryginalnych producentów. Zatrzęsienie tego! Oczywiście grę zaczynało się pierdzielowatym, ledwo jadącym kaszlakiem, ale w miarę wygrywania kolejnych wyścigów i łykania stosownych nagród, kolekcja motoryzacyjnych cacek rosła. Pomijam już nawet fakt, że Gran Turismo było najpiękniej wykonaną wyścigówką na rynku. Jeśli gracz uważał się za fana motoryzacji, to po prostu nie mógł wymarzyć sobie lepszej zabawki. Wozy wyglądały tak, jak w rzeczywistości, a prowadziło się je niespotykanie realistycznie. Każdy wychył nadwozia, przejaw nadsterowności, ostre hamowanie – to wszystko budziło nieprawdopodobną ilość emocji. Fury naturalnie można było przerabiać, tuningować, a ostatecznie obkładać zamaszystymi spoilerami, co czyniło je atrakcyjniejszymi i znacznie mocniejszymi. Ponadto, żadna inna gra nie serwowała graczom tak dynamicznie pokazanych replay'ów. Istne szaleństwo zoomów, oddaleń i śledzenia samochodu na ostrym zakręcie. To była wielka gra. Podobnie jak jej okrutnie rozbudowana następczyni (Gran Turismo 2), oferująca poza gorszą grafiką, gigantyczny zestaw samochodów i nowych tras do sprawdzenia. Cóż, seria GT od momentu premiery jest kultowa, a fakt, że od lat ciągle i ciągle gramy w to samo wraz z nowymi odsłonami, nikomu raczej nie przeszkadza. Co powiecie na fakt, że nadchodzące GT4, to ciągle niemal ten sam silnik i procedury liczące fizykę, ale ubarwione kosmicznej jakości grafiką? To jeszcze raz każe wyrazić podziw nad pierwszą częścią gry. Kultowym Gran Turismo.



Destruction Derby 2



Le Mans 24 Hours


NFS: V-Rally

COLIN McRAE RALLY

Colin McRae to zupełnie inne podejście do wyścigów, niż w osławionym na świat cały Gran Turismo. Tutaj autorzy skupili się na jak najlepszym odwzorowaniu walki z szutrami i wyszło im to zwyczajnie najlepiej. Colin McRae to jedna z tych gier, które sowicie wynagradzają graczom czas włożony w zgłębienie modelu jazdy. Colin bardzo zbliżył się pod tym względem do symulatora rajdowego, ale nawet przeciwnicy tego typu sportów pokochają dzieło Codemastersów. Podobnie jak w GT, gra oferuje niewiele samochodów na początek, ale dziesiątki godzin przesiedziane przed telewizorem uzupełni prywatny garaż o nowe maszyny. Wśród wehikułów znalazły się takie perły jak: Subaru Impreza, Ford Escort WRC, Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla. VW Golf GTI Seat Ibiza, a nawet Skoda Felicia. Każdą z nich prowadzi się inaczej, każdą też można dowolnie modyfikować przed rajdem. Wyścigi toczą się w odmiennych sceneriach, od torów w Australii, poprzez skalistą Grecję, aż po ośnieżoną Szwecję. Bardzo fajny jest samouczek, gdzie sam Colin udziela rad swym bezbłędnym, twardym, szkockim akcentem. Gra wymaga mnóstwa treningów, ale oferuje w zamian bardzo dużo emocji i satysfakcji. Posiadacze PS one mają teraz na wyciągnięcie ręki rajdowo-konsolowy popis chłopaków z Codemasters i błędem byłoby go nie sprawdzić. Najlepiej wraz z sequelem

FIGHT CLUB

Krew i honor, czyli wszystko o konsolowych fighterach

Przed Wami kolejne relacje z turniejów oraz porcja palących wiadomości ze świata bijatyk. Zapraszam do lektury! [Vince]

Nowości w Dead Or Alive Ultimate. Gracze już odkryli pierwszą, nieoficjalną różnicę w systemie w stosunku do oryginalnego DOA2. Odkrycie ochrzczono nazwą „ceiling moves" i – jakby „sufitowe ruchy" idiotycznie nie brzmiały – stanowią poważny dodatek dla niektórych zawodników. Postać po wysokim wybiciu w powietrze, na niektórych arenach, może uderzyć w sufit – po takim gongu szybko opada na ziemię i właśnie wtedy następuje kluczowy moment – w momencie uderzenia o ziemię jest w chwilowym stanie oszołomienia i nie może blokować! To daje całkiem sporą przewagę postaciom z wysokim wybiciem (Bass, Gen Fu, Hayabusa, Ayane, Kasumi), oczywiście nie na wszystkich arenach, ale zawsze.
Drugą bardzo ważną, już oficjalną, zmianą jest sposób reversowania zaimplementowany w grze. Otóż, żeby skontrować uderzenie nogą idące na mida trzeba wcisnąć p+F, a nie tak jak wcześniej t+F. Co to zmienia? Proste – uderzenie ręką nadal reversuje się t+F, a więc rozróżnienie kontr poważnie utrudnia ewentualne liczenie na łut szczęścia przy ich używaniu. Ciężko się do tego przyzwyczaić, ale nikt nie zaprzeczy, że to zmiana idąca w odpowiednim kierunku. Mało kto pamięta też, że taki sposób był już stosowany w jednej wersji automatowej DOA. Całe szczęście, że panowie z Tecmo sobie go przypomnieli.

■ Warsaw Games Show – 23 i 24 październik

Impreza organizowana była równolegle z PlayStation Experience, a nawet dokładnie w tym samym miejscu (warszawska Hala Expo XXI). Ale to właśnie na WGS można było wziąć udział w turniejach bijatyk. Zaplanowano zmagania w Soul Calibur 2 (NGC) i Dead Or Alive 3 (Xbox), które miały być organizowane przez firmę w tym wyspecjalizowaną. Już po przeczytaniu regulaminu na oficjalnej stronie internetowej można było nabrać pewnych podejrzeń, co do profesjonalizmu organizatorów. Ale to, co się działo na samej imprezie przeszło nasze oczekiwania. W turnieju SC2 rozgrywanym na Cube'ach duża część graczy musiała borykać się z padami od tych konsol, które do bijatyk się wybitnie nie nadają – całe szczęście jednak organizatorzy dopuścili stosowanie przejściówek na pady od PS2. Na tym skończyły się ich dobre pomysły. Było zero kontroli z ich strony – każdy grał z kim chciał – ludzie po prostu dosiadali się do siebie. Nie było jasnych zasad, przez co zdarzyło się nawet, że jeden z faworytów odpadł, bo sobie poszedł, a nie wiedział, że w późniejszych fazach gra się do dwóch wygranych walk, a nie do jednej! Czas między rozgrywaniem kolejnych walk wahał się między dwoma a trzema godzinami, więc można było się zanudzić na śmierć biorąc na dokładkę pod uwagę to, że sama wystawa nie należała do atrakcyjnych. Warto na koniec dodać, że organizatorzy mieli koszulki z napisami w stylu „Profesjonalne imprezy i turnieje dla graczy", które u samych graczy wywoływały uśmiech ni to ironiczny ni to politowania. W każdym razie – przejdźmy do meritum sprawy.

Soul Calibur 2

Sobotni turniej SC2 miał średnio mocną obstawę – nie stawiło się kilku dobrych graczy, którzy nawet przyjechali do Warszawy, ale w końcu nie pojawili się na zawodach. Klasyfikacja końcowa:

1) Vince (Kilik, Cassandra)
2) Reset (Ivy)
3) Swayman (Taki)
4) Icek (Talim)

Poza czwórką finalistów było trzech – czterech dobrych graczy. Właściwie każdy z nas pierwszą swoją poważną walkę rozegrał dopiero w ćwierćfinałach… Tutaj też dopiero zaczęły się emocje – walki Swaymana z Ickiem i moja z Resetem były długie i zacięte. Cały turniej ostatecznie wygrałem pokonując wcześniej Swaya i w finale Reseta.

Dead Or Alive 3

Jeżeli chodzi o niedzielny turniej DOA3 to zasady trochę zyskały poprzez jasne losowanie kto z kim gra, ale straciły za to przez brak możliwości podłączenia przejściówek na pady. Na ten turniej przyszli wszyscy trzej faworyci, którzy w tę grę w Polsce obecnie grają bardziej na poważnie. Był Trem, był Reset, byłem i ja. Klasyfikacja końcowa:

1) Vince (Ayane, Hayate)
2) Trem (Hayate)
3) Reset (Christie)

Tutaj nie było żadnych wątpliwości – każdy z nas rozjeżdżał wszystkich oponentów na drodze do finału. W ostatecznych starciach w grupie trzyosobowej Trem pokonał Reseta, zaś ja wygrałem obie walki grając swoją ulubioną fioletowowłosą kunoichi. Skończyło się tak, jak się skończyć musiało.
Turnieje na pewno nie byłyby zaliczone do udanych pod żadnym względem gdyby nie nagrody, które, przy sponsoringu oficjalnych dystrybutorów konsol oraz Intela, były naprawdę konkretne. Za pierwsze miejsca do wygrania był zestaw głośników 5.1 przeznaczonych do konsoli oraz sama konsola Xbox.

■ Warsaw Games Day 2: Underground – 12 i 13 listopad

Druga edycja WGD została zorganizowana dosłownie pod miejscem odbywania się pierwszej edycji. Na podziemnym parkingu Wyższej Szkoły Ekonomiczno Informatycznej rozstawiono mnóstwo stanowisk, zarówno komputerowych jak i konsolowych. Miejsce było bardzo klimatyczne, a organizatorzy dodatkowo zgasili światła i włączyli kolorowe reflektory w celu spotęgowania industrialnego klimatu. Turnieje rozgrywane były w jakiejś mniej ważne gry pecetowe (heh) i w Halo oraz Tekkena 4 i Soul Calibura 2. Warto wspomnieć, że dosłownie każdy turniej obstawiony był niesamowicie mocno – pojawili się najlepsi gracze z całej Polski. Tak też było w przypadku bijatyk…
Ale po kolei. Pierwsza edycja WGD skończyła się klapą ze względu na niedoświadczenie organizatorów. Teraz raczej nie mogło być o tym mowy, ponieważ do organizowania turniejów Tekkena 4 i Soul Calibura 2 poproszono mnie, gracza już zaprawionego w bojach, jeżeli chodzi o liczbę turniejów na koncie. Jeżeli więc chodzi o rozgrywanie turniejów od strony formalnej chyba nikt nie może mieć zastrzeżeń – zasady były jasne od początku do końca i publikowane wcześniej na stronie internetowej. Zostałem też sędzią i jedynym doglądającym wszystkiego, co zaowocowało migreną i kompletnym zdarciem strun głosowych. Opisanie zawodów od strony sprzętowej zasługiwałoby na miano porządnego thrillera

niezłego autora, więc ograniczę się tylko do podkreślenia, że sponsorzy dostarczający konsole, wycofali się w dniu imprezy. Wszelkie sprzęty organizowaliśmy sami, a i tak jedno stanowisko do T4 pozostawało w czerni i bieli ze względu na brak odpowiedniego kabla. Chciałbym tutaj podziękować szefowi sieci kawiarenek Arena w Warszawie za udostępnienie konsol oraz graczom: Piccolowi, Resetowi i Tremowi za możliwość skorzystania z ich sprzętu. A teraz, co spotkało nas na turniejach.

Tekken 4

Na piątkowy turniej stawiła się śmietanka polskiej sceny Tekkena. Byli najlepsi gracze ze Śląska, Poznania i Warszawy. Osobiście żałuję, że nie mogłem, jako organizator, brać udziału oraz, że nie zjawił się jeden ze zdecydowanych faworytów – Icek, ponieważ zabrakło na zawodach dobrej Xiaoyu… Trudno. Znani, utytułowani gracze zostali rozstawieni do różnych grup, reszta znalazła swoje miejsce losowo. Niespodzianką w fazie grupowej było odpadnięcie Mashtera – jednego z faworytów do walki o podium. Po wyjściu z grup rozpoczęły się rozgrywki w standardowym systemie double elimination. W drugiej rundzie drabinki przegranych odpadł słabo spisujący się tego dnia Swayman, czyli człowiek powszechnie uznawany za jednego z najlepszych graczy w Polsce. Wygrał z nim Ziemek, który bardzo ciekawie grał Christie. Przez cały turniej jak burza szła jedyna kobieta grająca zawodowo w Tekkena – Tenshimitsu. Jej Yoshimitsu budził powszechne zaciekawienie i respekt, ponieważ dawała sobie nim radę po prostu wyśmienicie. Zatrzymała się dopiero na dwóch zawodnikach grających Jinem. Końcowa klasyfikacja:

1) Kurek (Jin)
2) Robson (Jin)
3) Tenshimitsu (Yoshimitsu)
4) Gon (Steve)

Kurek był tego dnia po prostu najlepszy, a jak doda się do tego postać, którą grał to wynik był chyba jasny. Robson niewiele ustępował mu, jeżeli chodzi o umiejętności i znajomość postaci, ale jednak Kurek nie dał mu żadnych szans w finale. A finał ten można spokojnie ochrzcić jako prawdziwy „Jin skill-project". Poza zwycięską trójką trzeba wspomnieć o Gonie, który oprócz Steva umiał też porządnie wymiatać Yoshim oraz o Naimadzie, którego Kazuya musiał się po prostu podobać. Pozostali gracze (Reset, Wojtaro, Qoora, Bumela, Mieszko i inni) nie odstawali dużo i to wszystko złożyło się na bardzo przyzwoity poziom całego turnieju, a niektóre walki (np. Robson vs. Gon) zostały nagrane dla potomności.

Soul Calibur 2

Drugi turniej miał miejsce w sobotę, ale stawiło się na niego mniej osób zważywszy na fakt, że SC2 jest w Polsce, mimo wszystko, mniej popularny od drugiej flagowej gry Namco. Faza grupowa była tylko formalnością i przeszli ją wszyscy liczący się gracze. Trzeba zaznaczyć, że frekwencja ze strony czołówki tym razem dopisała i pojawiła się większość graczy, którzy zajmowali miejsca na podium na ostatnich turniejach. Był więc Picool, Respect, Mashter, Reset czy Swayman oraz gracze o mniejszej renomie ale nie mniejszych umiejętnościach, tacy jak Trem, Wojtaro czy Cirex. Zawiódł za to swoja nieobecnością Amer, nie mogłem brać udziału również ja.
Po fazie grupowej każda walka była niesamowicie ciekawa i jako sędzia obserwujący wszystkie telewizory naraz miałem spore kłopoty z koncentracją. Końcowa klasyfikacja:

1) Reset (Ivy)
2) Picool (Cassandra)
3) Mashter (Mitsurugi, Xinaghua)
4) Wojtaro (Mitsurugi)

Zdecydowanie najwięcej można się było doliczyć na tym turnieju Mitsurugich. Nikt nie zaprzecza, że to jedna z głównych postaci turniejowych, zaraz obok Xianghuy i Cervantesa. Ale tego wieczoru na turnieju dominowały kobiety – pierwsze miejsca dla Ivy i Cassandry! Picool zaprezentował bardzo konkretną grę – zbijał najlepiej na turnieju, nie łapał się na pułapki zastawiane przez przeciwników i dosłownie masakrował wolniejszych graczy – pokonał też gładko w drabince zwycięzców Reseta, który musiał przebijać się przez grupę przegranych. Mashter grał bardzo równo i nie dawał nikomu szans, ale mimo to dwukrotnie został pokonany przez Ivy Reseta i gdy w końcu wziął Xianghuę i zaczął wygrywać było trochę za późno… A królem wieczora był właśnie Reset – w finale dostał takiego dopalenia, że aż od niego promieniowało i pokonał Picoola w stosunku 4:1 (wyszedł z grupy przegranych i musiał wygrać więcej walk). Gratulacje dla zwycięzców, bo tak wysokiego poziomu dawno nie widziałem na żadnym turnieju.
Do zobaczenia na następnej edycji WGD!

ONLINE WORLD

Konsolowcy w sieci - łączcie się

Granie w sieci na konsolach to w dalszym ciągu w Polsce pewna nowość, do której podchodzi się z pewną taką nieśmiałością. [Gulash]

Chyba zupełnie niepotrzebne, bo do tego, by bawić się multiplayerowo w sieci wystarczy kilka prostych, dostępnych dla każdego kroków. W tym miesiącu spróbuję napisać jak podłączyć się z poziomu PlayStation 2; za miesiąc rzucimy okiem na Xbox Live!, gdzie pogramy w Halo 2 i Pro Evolution Soccer 4.

PStwo i granie w sieci

Świeżo upieczeni posiadacze najnowszego modelu PlayStation 2 z pewnością zdają sobie sprawę z faktu, że w ich konsoli siedzi wbudowany Network Adaptor, umożliwiający łączenie się z internetem i zabawę przez sieć. Do ostatniej chwili nie było jednak wiadomo, czy w zestawie znajdzie się płytka konfiguracyjna służąca do wskazania PS2 odpowiedniej drogi w sieci. Okazuje się, że płyty Network Access Disk jednak w pudełku nie ma.

Proces rejestracji i konfigurowania PS2 nie jest tak jasny i przejrzysty, żeby w pięć minut po rozpakowaniu konsoli już grać w sieci.
Po pierwsze, jest nieco utrudniony, a po drugie - trwa sporo czasu. A to z uwagi na fakt, że do gracza muszą dotrzeć aż dwie przesyłki z centrali Sony. Co zatem zrobić, by zagrać w sieci? Są dwa wyjścia.

Pierwsze wyjście

Trzeba wysłać kartę rejestracyjną do angielskiego oddziału Sony. W pudełku z PStwo znajdziecie książeczkę z napisem Free Starter Pack, która gwarantuje, że po odpowiednim wypełnieniu i wysłaniu zgłoszenia użytkownik otrzyma wspomniany Network Access Disk, pełną wersję sieciowej strzelaniny Hardware Online Arena, płytę z nowymi demami gier oraz możliwość uczestniczenia w konkursach. Zlokalizujcie zatem w książeczce stronę z napisem „For Other Countries", wypełnijcie wszystko czytelnie, a następnie zapakujcie do koperty i wyślijcie pod adresem widocznym z drugiej strony karteczki. Teoretycznie nie trzeba naklejać znaczków, w praktyce jednak chyba warto to zrobić – różnie Poczta Polska może interpretować napis „no stamp required".
Alternatywną metodą jest zarejestrowanie się przez internet. Trzeba wskoczyć na stronę: uk.playstation.com, a następnie kliknąć na górze na Register i postępować zgodnie z instrukcjami. W obu przypadkach potrzebne będą numery seryjne konsoli i jej model – znajdziecie je naklejone z tyłu konsoli. Kolejne kroki należą do Sony – po jakimś czasie (zwykle trwa to około miesiąca) powinien zapukać listonosz i wręczyć przesyłeczkę z płytami.

UWAGA: Proces można znacznie przyspieszyć rejestrując się przez internet na stronie: www.ps2registration.com

Czy warto się rejestrować? Warto. Oto, co napisał na naszym forum użytkownik o ksywie rataj00: „po 1,5 miesięcznym wyczekiwaniu dostałem płytkę z demami: Killzone, Ratchet & Clank 3, Crisis Zone, Star Wars: Battlefront, Smash Court Tennis 2, Psi-Ops, Need For Speed Underground 2 oraz filmy: Making Jak and Daxter 3, Eye Toy Chat, Dynasty Warriors 4 Empires, SingStar, Rumble Roses, DJ Decks and FX... spadam grać w Killzone, gra wymiata!"

A zatem: rejestrujcie konsole jak najszybciej, bo minie sporo czasu zanim przesyłki pojawią się w skrzynkach. Jeśli zastanawiacie się nad technicznymi aspektami podłączenia do sieci (na przykład macie Neostradę na USB i podpiętego do niej peceta, gdzie tu miejsce na PlayStation 2?) – postaram się wyjaśnić je za miesiąc, podczas oczekiwania na płytki. A gdy przyjdzie do Was upragniony Network Acces Disk, postępujcie tak, jak poniżej...

Drugie wyjście

Ta metoda pozwala na szybsze przystąpienie do rozgrywki sieciowej, ale wymaga zdobycia jednej ze starszych gier na PS2. Oczywiście i tak trzeba wysłać kartę rejestracyjną, choćby po demka i Hardware Online Arena. UWAGA: Network Acces Disk będzie i tak potrzebny do zarejestrowania się w Central Station – jest to niezbędne, by otrzymać kod PIN, umożliwiający zabawę w nowe gry Sony.
Otóż starsze gry na PS2 miały wbudowany moduł konfiguracyjny do połączeń sieciowych. SOCOM czy Tony Hawk's Pro Skater 4 w zupełności wystarczą, aby utworzyć plik konfiguracyjny na karcie pamięci, który jest potrzebny konsoli przy łączeniu się z siecią. Wystarczy wybrać w nich opcję „Online" i postępować zgodnie z zaleceniami. Dzięki temu można grać w produkty nie wymagające PINu; czyli niemal wszystkie gry innych producentów niż Sony – na przykład w Burnout 3, FIFA 2005, NHL 2005 czy Star Wars: Battlefront. Możecie spokojnie pobawić się nimi aż do nadejścia upragnionego Network Acces Disk i kolejnego procesu rejestracji, o którym poniżej...

„Stare" konsole i Network Adaptor

Aby grać w sieci na starszych modelach PS2, trzeba naturalnie kupić Network Adaptor. Choć Sony oficjalnie nie dystrybuuje go w naszym kraju, bez problemu znajdziecie go w lepszych sklepach z konsolami – prywatni importerzy wykazują nieco inicjatywy. Montaż NA jest prosty, więc nie traćmy czasu i zajmijmy się sednem sprawy. Wraz z NA dostaniecie Network Acces Disk, który pozwoli, po pierwsze, na skonfigurowanie połączenia sieciowego, a po drugie – na wejście do systemu Central Station, wypełnienie w necie kilku formularzy i wysłanie zgłoszenia uprawniającego do odbioru PINu i hasła.
Cóż to za przedziwny wymysł? To wbrew pozorom dość proste: Sony nie może sobie pozwolić na to, żeby użytkownicy PS2 w sieci byli anonimowi. Musi wiedzieć o nich wszystko – nazwisko, adres zamieszkania, adres email, a wszystko przyporządkowane do odpowiedniej ksywy oraz numeru i hasła. Krótko mówiąc: Sony musi mieć zdolność identyfikacji każdego gracza Online.
I wcale nie ma w tym nic dziwnego – przy produktach pokroju choćby EyeToy Chat, które umożliwiają przesyłanie obrazu video z dźwiękiem, czy licznych lobby w grach sieciowych pozwalających graczom na prowadzenie konwersacji, sytuacja może wymknąć się spod kontroli i potoczyć na przykład w kierunku: „Cześć, jestem Wojtek, mam 12 lat", a nikt tego chyba nie chce. Wiadomo, że gry sieciowe (a szczególnie na konsolach) są domeną młodych ludzi. W związku z tym osoby potencjalnie narażone na wulgarne czy zabronione treści (faszyzm, terroryzm, pedofilia) muszą być pod pełną kontrolą. Microsoft radzi sobie z tym bardzo prosto – w momencie rejestracji Live! podajemy numer karty kredytowej, a mając numer karty chłopcy Gatesa mogą dowiedzieć się o człowieku wszystkiego.
Dobra. Po rejestracji w Central Station trzeba czekać na PIN. Do tej pory zdarzały się problemy z otrzymaniem PINu; teraz podobno wszystko ruszyło z kopyta i trwa to od dwóch tygodni do miesiąca. Jeśli po takim czasie PIN nie przyjdzie do skrzynki, należy ponowić próbę, logując się jeszcze raz w Central Station i znów poprosić o przysłanie PINu.
Po co nam ten cały PIN? Po to, by śmigać w gry Sony. Mowa choćby o Killzone, Ratchet & Clank 3, WRC4, SOCOM 2 i wielu, wielu innych, także dopiero nadchodzących pozycjach.

Aha. Osoby, które mają przerobione konsole i korzystają z pirackich kopii gier mogą zapomnieć o graniu w sieci. Sony wprowadziło system DNAS weryfikujący bios w konsoli podczas łączenia się z serwerami; jeśli jest zmodyfikowany w stosunku do oryginalnego – konsola zostaje automatycznie zbanowana z sieci.

OK, to tyle w grudniu. Pamiętajcie o wysyłaniu kart rejestracyjnych. Niech europejska centrala Sony zobaczy, że w Polsce jest wielu posiadaczy konsol, może coś nam wpadnie z tego tytułu. Na przykład polska wersja Central Station...

Jeśli macie jakieś pytania, które powinniśmy wyjaśnić bądź sugestie – piszcie pod adresem: **gulash@neo-plus.pl**, lub zajrzyjcie na nasze forum pod adresem: **www.neo-plus.pl**, gdzie w dziale Online World możecie nawiązać kontakt z polskimi graczami, a także wyjaśnić wiele nurtujących Was kwestii. ■ ■

Killzone
W chwili, gdy piszę te słowa do europejskiej premiery gry pozostało jeszcze kilka dni. Mieliśmy jednak okazję zagrać w sieci z dziennikarzami z innych krajów. Killzone pozwala na zabawę w sieci w sześciu trybach: Deathmatch, Team Deatchmatch, Domination, Supply Drop, Assault oraz Defend & Destroy. Na początek przygotowano osiem map na różnych terenach, być może pojawią się kolejne. Niektóre mapy przystosowano do mniejszej liczby graczy; inne – do maksymalnej. Z pewnością znajdziecie swoje ulubione. Jest już także pierwszy patch usprawniający i optymalizujący rozgrywkę w sieci – ściąga się automatycznie przy pierwszym połączeniu i zapisywany jest na karcie pamięci. Każda z gier ma swoje lobby, w którym gracze mogą rozmawiać wklepując zdania przy pomocy klawiatury USB lub wybierając literki z ekranu. Są rangi przyznawane za dobre występy; można tworzyć listy przyjaciół. Klanów niestety brak. Podczas naszych testów nic specjalnie nie lagowało; zabawa była płynna i przyjemna. Nawet początkujący mogą spokojnie postrzelać w sieci, bez obawy, że będą ginąć w sekundę po respawnie. Możliwa jest także komunikacja przez headsety.

Star Wars: Battlefront
Jeśli potrenowaliście już solidnie w trybie dla samotnego gracza, być może czas zajrzeć do sieci. Star Wars: Battlefront to przyjemny, ale niezwykle chaotyczny shooter. Z uwagi na rozmach tego, co dzieje się na mapach początkujący gracz będzie miał problemy z orientacją. Wszyscy biegają jak opętani, wrzeszczą do mikrofonów i po prostu sieją pożogę na własny rachunek. Poza tym dość przeciętnie zorganizowana jest obsługa całego trybu sieciowego: nie ma listy przyjaciół, nie ma możliwości tworzenia klanów, wybór gry z lobby także nie jest specjalnie dobrze zaplanowany. Plusem jest oczywiście fakt, że można walczyć w tych wszystkich świetnych bitwach z Gwiezdnych Wojen, także używając wszelkich dostępnych w grze wehikułów. Widok kroczącego AT-ST i biegnących za nimi szturmowców jest po prostu niezapomniany. Jednak z tego, co udało się nam zaobserwować w Battlefronta nie gra zbyt wielu graczy i warto po prostu z kimś się wcześniej umówić na partyjkę - podobnie zresztą jak w większości gier sieciowych.

GTA SAN ANDREAS - PS2

Wybuchające samochody: podczas gry wciśnij R2, L2, R1, L1, L2, R2, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, Trójkąt, L2, L1
Szybsze samochody: wduś Prawo, R1, Góra, L2, L2, Lewo, R1, L1, R1, R1
Szybszy zegar: Kółko, Kółko, L1, Kwadrat, L1, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, L1, Trójkąt, Kółko, Trójkąt
Szybsza rozgrywka: podczas gry wstukaj Trójkąt, Góra, Kwadrat, Kwadrat, L2, L1, Kwadrat
Latające łódki: w trakcie gry wstukaj R2, Kółko, Góra, L1, Prawo, R1, Prawo, Góra, Kwadrat, Trójkąt
Mglista pogoda: wklep R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X
Pełne zdrowie, tarcza i 250,000 dolarów:
podczas zabawy wciśnij: R1, R2, L1, X, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Lewo, Dół, Prawo, Góra.
Zdobądź czołg Rhino: w dowolnym momencie wklep Kółko, Kółko, L1, Kółko, Kółko, Kółko, L1, L2, R1, Trójkąt, Kółko, Trójkąt, a czołg spadnie z nieba.
Zmień pogodę: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Trójkąt
Agresywni cywile: (uwaga! Nie można tego wyłączyć!): Dół, Lewo, Góra, Lewo, X, R2, R1, L2, L1
Cywile uzbrojeni w pistolety: R2, R1, X, Trójkąt, X, Trójkąt, Góra, Dół
Deszczowa pogoda: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Kółko
Wolniejsza rozgrywka: wprowadź Trójkąt, Góra, Prawo, Dół, Kwadrat, R2, R1
Samobójstwo: Prawo, L2, Dół, R1, Lewo, Lewo, R1, L1, L2, L1
Słoneczna pogoda: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Kwadrat
Likwidacja wskaźnika poszukiwania: R1, R1, Kółko, R2, Góra, Dół, Góra, Dół, Góra, Dół.
Napełnienie wskaźnika poszukiwania: R1, R1, Kółko, R2, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo.
Full uzbrojenie nr 1: wklep R1, R2, L1, R2, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Lewo, Dół, Prawo, Góra, a otrzymasz kij bejsbolowy, pistolet, shotgun, mini SMG, AK 47, wyrzutnię rakiet, koktail mołotowa, puszkę ze sprejem i kastet
Full uzbrojenie nr 2: wduś R1, R2, L1, R2, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Lewo, Dół, Dół, Lewo, a wpadnie nóż, pistolet, krótki shotgun, Tec 9, snajperka, miotacz ognia, granaty i gaśnica
Full uzbrojenie nr 3: wprowadź R1, R2, L1, R2, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Lewo, Dół, Dół, Dół – dostaniesz piłę łańcuchową, pistolet z tłumikiem, wojskowy shotgun, M4, bazukę i plastik.

NEO CONTRA - PS2

Aby łyknąć komplet 19 żyć, na ekranie tytułowym wciśnij:
Góra, Góra, Dół, Dół, L1, R1, L2, R2, L3, R3
Aby odblokować postać:
Bill II: ukończ planszę nr 7 na rangę S
Jaguar II: skończ 7 level na ocenę S
Lucia: ukończ grę na dowolnym poziomie trudności w mniej, niż 20 minut

Lista dodatków:
Gallery: przejdź grę dwa razy
Music Player: ukończ grę raz
Weapon Set D: przejdź grę raz
Weapon Set E: oczyść pięć pierwszych leveli na ocenę A
Weapon Set F: przejdź pięć początkowych leveli na ocenę A
Dodatkowe plansze: przepłukaj pierwszych pięć etapów na ocenę A lub wyżej

THE URBZ: SIMS IN THE CITY - PS2

Odblokuj wszystkie umiejętności Socials: wciśnij L2, R2, Góra, Trójkąt, L3, X
Odblokuj cheat Gnome: wciśnij jednocześnie Kółko + L1 + L2 + R1 + R2
Uzyskaj nową umiejętność: naduś jednocześnie L1 + R2 + Prawo + Kwadrat + L3
Maksymalna siła fizyczna: przytrzymaj L1 + R1 + Dół + X + L3
Maksymalna rozwój psychiczny: L1 + R1 + X + Kółko + Góra
Maksymalny talent artystyczny: L3 + R3 + R1 + R2 + Kółko
Naładowany Power Social: Trójkąt + R2 + L1 + X + Kwadrat
Zdjęcie grupowe: Góra + Dół + Kółko + Góra + Dół (na planszy z napisami)

RATCHET & CLANK 3 - PS2

Zdobądź Duel Blade Laser Sword: zapauzuj grę i wprowadź: Kółko, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Góra, Dół, Lewo, Lewo
Amunicja i zdrowie uzupełnione za darmo: wybierz jakikolwiek challenge na planecie Annihilation Nation, zacznij go, a następnie wyjdź – to uzupełni pasek energii i magazynki.

Odblokuj dodatki:
Skórka Dana: w Edit Profile przytrzymaj L2 i wprowadź: Lewo, Lewo, Lewo, Lewo, Góra, Prawo, Góra, Lewo
Skórka Nefariousa: w Edit Profile trzymasz L2 i klepiesz: Góra, Góra, Góra, Lewo, Prawo, Góra, Lewo, Góra
Dostęp do megabroni: skończ grę, a w sklepach pojawią się znacznie potężniejsze odmiany broni, które aktualnie posiadasz.
Oldschoolowy Ratchet z pierwszej gry: musisz mieć na karcie save z pierwszej części
Podpakuj bronie w szybki sposób: na Annihilation Nation wyskocz przeciw Scorpio – strasznie szybko naładujesz experience dowolnej broni, której będziesz używał.

GUILTY GEAR ISUKA - PS2

Odblokuj nowe postacie:
Przejdź GG Boost, a łykniesz Zako A, Zako B i Zako C do grania w trybie Versus.
Pokonaj Leopaldona na levelu 200 w trybie Arcade, a będziesz mógł nim grać w trybie Versus.
Po zdobyciu 100 punktów w trybie Arcade, coraz więcej postaci będzie starało się wyzwać Cię na pojedynek. Pokonaj je, a staną się grywalne.

KARAOKE REVOLUTION - PS2

Ustaw poziom trudności easy i zdobądź minimum złotą płytę za każdą piosenkę. Odblokujesz w ten sposób dwa pakiety cheatów.
Małe główki piosenkarzy: Prawo, Prawo, Góra, Góra, L2, L2, R2, R1, L1
Wielkie oczy postaci: Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Dół, Dół, R2, L2, R1
Mikrofon w kształcie banana (ha,ha,ha.): L1, L1, R2, R2, Prawo, Dół, Kółko, Lewo, Góra, Kwadrat
Mikrofon w kształcie szczoteczki do zębów: R1, L1, R2, L2, Prawo, Lewo, Dół, Góra, Kółko, Kwadrat
Mikrofon w kształcie laleczki Dwayne'a: Kółko, R2, Kwadrat, L1, R1, L2, Kwadrat, Góra, Kółko, Kwadrat
Duże głowy postaci: Dół, Dół, Dół, Góra, R1, L2, R2, L1, Kółko, Kółko
Szklany piosenkarz: Kwadrat, Kwadrat, Kółko, R2, R2, L2, Dół, Prawo, Prawo, Góra
Piosenkarz zalany olejem: L2, R2, L2, R2, Kwadrat, Dół, Kółko, Góra, Lewo, Prawo

Teraz na poziomie easy zdobądź platynowe odznaczenia, a odblokujesz trzeci pakiet cheatów.
Tłum piratów: Kwadrat, Kwadrat, Lewo, Lewo, R2, L1, R2, R1, Kółko, L2
Tłum robotów: Kółko, Kółko, Prawo, Prawo, R2, R1, R1, R2, Kółko, R2
Tłum zombiaków: Lewo, L1, L2, Kwadrat, Kwadrat, L2, L2, L1, Lewo, Lewo

CRASH TWINSANITY - PS2, XBOX

Rozwal grę na 100%, a odblokujesz sekretny, zabawny filmik.

TIME CRISIS: CRISIS ZONE - PS2

Rozbij grę na 100%, a otrzymasz nieskończoną amunicję przy następnym podejściu
Na każdym etapie można zauważyć brązową postać trzymającą sekretną broń. Zabij kolesia, a otrzymasz w spadku:
Miotacz ognia – Drycreak Plaza w schowku
Gatling Gun – Grassmarket Street
Strzelba laserowa – Garland Technology Center przy wieżyczkach z karabinami
Wyrzutnia rakiet: Garland Park

THE BARD'S TALE - PS2

Przytrzymaj R1 i R2, a następnie wprowadź poniższe kombinacje:
God Mode: Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Góra, Dół, Góra, Dół
Uderzenia sto razy mocniejsze: Góra, Dół, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo
Ataki przeciwników nie trafiają Barda: Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Góra, Dół
Maksymalne zdrowie i mana: Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Góra, Dół, Góra, Dół
Kasa i kamienie: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo

TERMINATOR 3: REDEMPTION

Wprowadź poniższe kombinacje w głównym menu
Kółko + R2 + R1 – nieśmiertelność
Kółko + Trójkąt + L1 – dopałki
Kółko + R2 + Trójkąt – odblokowane etapy

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER

Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

W grudniu powinien być już śnieg na dworzu, bałwany lepione przez dzieciaki i ludzie radośnie fikający koziołki na oblodzonych schodach. Tymczasem zapraszamy do Neonizera i zachęcamy do pisania. Za opublikowany tekst - gra! [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

NIEWINNOŚĆ KONTRA DOSKONAŁOŚĆ CZYLI SYNDROM SEQUELA

Siedzę właśnie i oglądam napisy końcowe kontynuacji najlepszego filmu sf, jaki kiedykolwiek powstał. Mam tu na myśli Ghost in the Shell: Innocence. Ten sam reżyser, teoretycznie te same, znajome realia i miejsce akcji, a jednocześnie zupełnie inny film.

Trzeba przyznać, że Mamoru Oshii stanął przed nie lada wyzwaniem. Nakręcić sequel, to dla ambitnego reżysera równoznacznik samobójstwa artystycznego i jak zdążyliście pewnie zauważyć – nie wszyscy wychodzą z tego obronną ręką. W czym tkwi problem? Sequele i prequele są naturalnym elementem struktury seriali telewizyjnych, ale w zastosowaniu do filmów fabularnych nie zawsze okazują się trafnym wyborem. Pomimo, że film opierać się o scenariusz wieloodcinkowej mangi pod tym samym tytułem, to sam w sobie był skonstruowany jako dzieło wewnętrznie spójne i skończone. Co było do powiedzenia, zostało już powiedziane. Obowiązkowo trzeba dodać, że film nie był adaptacją. Wyobraźcie sobie adaptacje najbardziej skomplikowanej mangi political science fiction, w postaci jednego półtoragodzinnego filmu. To niemożliwe. Reżyser zaadoptował dla swych potrzeb jedynie fragmenty komiksu, jego postaci, polityczną otoczkę i miejsce akcji, wszystko zaś wtłoczył we własny scenariusz. Nie była to adaptacja, co podkreślają różnice pomiędzy filmem pełnometrażowym, a serialem GITS: Stand Alone Complex. Różnice w prowadzeniu narracji, środek ciężkości fabuły, motywacje i struktura były widoczne nawet dla średnio zaznajomionego z tematem widza. Serial opowiada o przygodach funkcjonariuszy sekcji 9, pełnometrażówka zaś opowiadała o nadrzędnym problemie samoświadomości, gdzie bohaterowie są tylko tłem dla wydarzeń epokowych.

Tymczasem wychodzi sequel filmu. Zanim zacznę mówić o Innocence, trzeba zastanowić się, dlaczego ludzie pragną sequeli. Po pierwsze, chcą więcej tego samego, pragną zobaczyć ulubionych bohaterów w akcji, znane twarze, akcję itp. Na podobne wymagania natrafiają przecież twórcy gier konsolowych. Narzekamy na kolejny nawał sequeli, ale nie przeszkadza nam to narzekać na Square-Enix, które ociąga się z wyprodukowaniem FFVII-2.

Poniekąd wymagania widzów spełnia już serial, ale nie do końca. Film pełnometrażowy został niemalże skażony stylem Mamoru, to właśnie etykietka reżysera, jego dryg i indywidualne cechy przyciągają do kin, serial zaś zaspokaja tylko nasze najbardziej powierzchowne potrzeby. Jest on wysoce sensacyjny i niezwykle krzykliwy, otwiera go bardzo techniczna wstawka, niemalże wyjęta z intro gier zręcznościowych, a dodatkowo w tle przygrywa przyjemna pop melodyjka.

Serial trafia w zupełnie inny przedział wiekowy, w inne wymagania konsumpcyjne. Dla większości fanów serialu film Mamoru Oshii może wydawać się niemal nudny, zwłaszcza, że reżyser lubi poflirtować sobie z Zachodnią myślą filozoficzną, która dla Japończyków jest niezrozumiała. Kto oglądał Ghost in the Shell wie o czym mówię.

Popełnienie rytualnego seppuku sequela nie wchodzi w rachubę, takie numery mogą przejść tylko w kilkutomowych komiksach i serialach telewizyjnych. Doświadczenie uczy, że kolejne części zwykle były oceniane przez pryzmat poprzedników, a to znaczy, że dla widza były gorsze (są oczywiście chlubne wyjątki). Istnieje kilka sposobów uniknięcia kompromitacji. Dla znanej serii Alien, wyjściem okazało się zatrudnianie różnych reżyserów do każdego filmu z osobna, przez co mogliśmy obcować z różnorodną mozaiką wizji filmowych, które nie deptały sobie po piętach. Nie jest to idealne wyjście z sytuacji, (popatrzcie sobie, chociaż na serię Batman), ponieważ to nadal indywidualny talent decyduje o filmie. A w jaki sposób poradził sobie z tym problemem Mamoru?

Nie muszę już ukrywać, że moim skromnym zdaniem sequel jest znakomity, czas więc przejść do Innocence. Czy jest sens kontynuować serię w punkcie, w którym została ona pozostawiona samej sobie? Oczywiście, że nie! Tak też odpowiada reżyser, zupełnie odseparowując swój nowy film od znakomitego poprzednika. Przenosi cały ciężar filmu na zupełnie nowy biegun, rezygnuje z bezcelowego czepiania się dalszych przygód pani Major (co nie znaczy, że Motoko się w filmie nie pojawia) i koncentruje się na drugoplanowej postaci Batou. Już widzę armię poirytowanych fanów ponętnej pani cyborg, ale nie wyobrażam sobie, by reżyser mógł wpaść na lepszy pomysł. Konstrukcje obu scenariuszy są diametralnie różne, nawet takie szczegóły, jak design i kolorystyka świadczą o integralności obu obrazów. Wszystko uległo zmianie, bo są to dwie zupełnie inne historie. Nie chcę się mądrzyć na temat filozoficzno kulturowych nawiązań, pozostawiam to widzom, ważne jest to, że oba filmy egzystują poniekąd na różnych biegunach fabularnych. Reżyser świadomie degraduje tematykę filmu z traktatu o genesis ducha (1) (jest może inny, równie spektakularny temat nad narodziny samoświadomości?) do prostej historii detektywistycznej. Ale czy to do końca prawda? Niezupełnie. Batou prowadzi śledztwo dotyczące morderstw dokonywanych przez gynoidy (2), jednocześnie zostaje siłą wetknięty w problemy tożsamościi złudną grę pozorów. Reżyser nie byłby sobą, gdyby nie sprowokował swoich bohaterów do ogólnokulturowego dialogu. I tak, mamy do czynienia z problemem mechanicznych podstaw ludzkiej egzystencji lalek – przejawu chorobliwej tendencji gatunku ludzkiego do postawienia się w roli demiurga (3). A to tylko ledwo zarysowana powierzchnia, która konsekwentnie zaczyna się w filmie pogłębiać. Nie będę już zrzędził na ten temat, radzę jednak wszechobecne cytaty pojawiające się w filmie odnieść do sytuacji, w których są wygłaszane.

Na internetowych serwisach film dostaje średnie oceny, co mnie bardzo zdziwiło, bo średnią ocenę można mu przypisać, jeśli założy się, że jest to sensacyjny film anime, a tego o Innocence powiedzieć nie można. Film jest dyskretny i subtelny w swym oddziaływaniu, to jest właśnie styl Mamoru. Innocence to nie jest ekspresyjne i przeładowane akcją anime typu Akira (taki styl preferuje Otomo). Nie znaczy to, że film nie zaskoczy widza kilkoma spektakularnymi akcjami – są one jakby wpisane w ten gatunek, a nie muszę wspominać, że grupa animatorów wspięła się na wyżyny swego fachu. Tymczasem krytyka (4) domaga się pełnoprawnego sequela, tak jak gracze domagają się pełnoprawnych przygód Clouda Strife'a, a nie jakiegoś tam Vincenta. Kto wie, czy wybór Square-Enix nie był może najbardziej trafny. Chyba, że chcemy pograć sobie w „ordynarnego" sequela, który na bank będzie gorszy od pełnoprawnej gry. No i masz, miało być bez nawiązań do gier, a jest!

Polecam nowego Ghosta tym, którzy zakochali się w fabule części pierwszej, odradzam zaś fetyszystom, dla których pani Major jest podstawowym elementem kontynuacji. Innocence nie jest bajką, nie jest „fajnym" filmem akcji, to czysty dowód dla malkontentów, którzy animację utożsamiają z bajkami dla dzieci. Jeśli nie wiecie, kto to jest John Milton, jeśli nie kojarzycie prac Richarda Dawkinsa, czy choćby Mikołaja Gogola, możecie kilka razy ziewnąć na filmie, lub zrobić to, co ja – popędzić do biblioteki, by nadrobić zaległości. Nie pożałujecie. Reszta niech się nie martwi, dla miłośników „twardej babki" (5) jest przecież serial – całkiem niezły jak na strzelankę z kilkoma patetycznymi tekstami.

Innocence oceniam przynajmniej na 9.0 - posługując się skalą N+.

Dagon ■ ■

1) To oczywiście nawiązanie do dzieła Słowackiego.
2) Roboty płci żeńskiej.
3) Traktat o manekinach Bruno Schulza porusza ten problem.
4) Tak prześmiewczo nazwę osoby publikujące na forach dyskusyjnych.
5) Cytat z I cz. Ghost in the Shell.

HISTORIA PEWNEGO JASTRZĘBIA

„Jestem zadowolony z tego, jak wszystko się ułożyło. Nigdy nie sądziłem, że zrobię karierę jeżdżąc na deskorolce" - Tony Hawk.

Wszystko zaczęło się 12 maja 1968 roku w San Diego w Kalifornii. Wtedy właśnie przyszedł na świat człowiek legenda – Tony Hawk. Już od małego Tony wykazywał niezwykłą motywację we wszystkim, co go zainteresowało. Chciał po prostu być najlepszy, nieważne czy chodziło o grę w baseball, czy o zwykłe pluskanie się na basenie. Jego niezwykłe i niezaspokojone pragnienie dawania z siebie wszystkiego zostało wreszcie zaspokojone w wieku dziewięciu lat, gdy od swego brata Steve'a otrzymał pierwszą deskorolkę. Młody dzieciak szybko załapał bakcyla do tego stopnia, że nie widział świata poza swoją deską. Ogromna pasja, talent i długie godziny treningu dawały Tonemu to, czego pragnął najbardziej – satysfakcję. W efekcie w wieku lat dwunastu miał już własnego sponsora (Dogtown), w wieku czternastu lat był już zawodowcem, a dwa lata później został uznany za najlepszego skejtera na świecie. Poczynając od roku 1983, gdy w wieku piętnastu lat wygrał swój pierwszy turniej jako profesjonalista, odniósł tak wiele triumfów, że nie ma żadnego innego zawodowca, który zrównałby się z Hawkiem choćby w jednej trzeciej zwycięstw. Niepodzielnie rządził na rampie, aż do roku 1999, kiedy to wycofał się z uczestnictwa w oficjalnych zawodach, akcentując swoje odejście słynną 900-setką. Tony jednak nie porzucił deskorolki. Jeździ na niej do dziś. Jeździ codziennie. Bawi się przy tym świetnie, i do tego zarabia okrągłe sumy dolarów.

Pod koniec lat 90-tych w Woodland Hills w Kalifornii nieznana jeszcze wówczas firma developerska Neversoft zaczyna prace nad grą o sporcie ekstremalnym, jakim jest skateboarding. Ponieważ większość pracowników to fani tego sportu, więce zapragnęli zaprosić zaprosić do współpracy samego arcymistrza Jastrzębia. I udało się! W ten sposób wywołana zostaje lawina...

Tony Hawk's Skateboarding N+ # 14 ocena: 9/10

"Tony Hawk's Skateboarding to pierwszy prawdziwy symulator deskorolki" Gulash

Efektem współpracy Neversoftu z Hawkiem jest gra, która jak na tamte czasy (rok 1999) po prostu wgniatała w ziemię swoją wspaniałą grywalnością, płynną grafiką, a przede wszystkim poważnym potraktowaniem skejtowania. Znakomite levele (oprócz Downhill Jam) oparte na znanych z profesjonalnych filmów miejscówkach, mnogość trików i możliwość łączenia ich w kombosy, a do tego udział samych gwiazd światowego skateboardingu zadziałała na graczy elektryzująco. Gra odniosła ogromny sukces.

Tony Hawk's Pro Skater 2 N+ # 24 ocena: 9/10

„Jeśli można powiedzieć, że pierwsza część Tony Hawk's była bardzo dobra, to sequel jest po prostu cudowny!" Nolster

Neversoft idąc za ciosem w rok po premierze THPS dał światu kontynuację, rozbudowując i poprawiając grę do granic możliwości konsoli PlayStation. Edytor skejtera i skateparku, które dziś są normą stanowiły wówczas dużą zaletę tej świetnej gry. System trików wzbogacił się o manuale, a grono prosów zasilili kolejni debeściacy – Rodney Mullen i Eric Koston. THPS2 to gra uznawana przez wielu za najlepszą odsłonę serii. Warto powiedzieć ze THPS ukazało się również na PC, co z pewnością przyczyniło się znacznego powiększenia kont ludzi z Neversoft.

Tony Hawk's Pro Skater 3 N+ # 38 ocena: 9/10

„Zwala z nóg niczym cios w potylicę, nie pozwala zasnąć, przeszkadza w pracy, zmienia plany życiowe. Tak właśnie działa THPS3" Nolster

Przesiadka na platformy next-gen była kolejnym krokiem naprzód dla serii. Oprócz poprawionej grafiki, rozbudowanych leveli (trzęsienie ziemi w Los Angeles), dodanego reverta, pojawienia się Bama Margery, gra zawierała również tryb online pozwalający toczyć pojedynki z graczami z całego świata. Jednak mimo tych wszystkich nowinek i zmian można było poczuć lekkie „zmęczenie" tematu. Seria potrzebowała świeżości, prawdziwej, a nie tylko takiej związanej ze zmiana platformy.

Tony Hawk's Pro Skater 4 N+ # 48 ocena: 9.3

„THPS4 jest przełomowy. W końcu złamano zasady, którymi kierowano się podczas produkcji poprzednich części i od razu wyszło to grze na dobre" Nolster

Zmiana kluczowego trybu serii, jakim był Career mode, była faktycznie strzałem w dziesiątkę. 190 zadań jakie czekało na graczy, a do tego minigry, potrafiło na długie godziny przykleić do telewizora. Zrezygnowano z konieczności przechodzenia gry w kółko tyle razy ilu było prosów, co moim zdaniem wyszło jej na dobre. Do tego konwencja dowolnego jeżdżenia po naprawdę obszernych planszach i zagadywanie napotkanych ludzi w celu wykonania zadania przypadła mi do gustu. Natomiast zaczęło się przesadne łączenie kombosów, do tego doszło wykonywanie niegdyś ultra trudnych trików (np. Christ Air) podczas zwykłej jazdy. W rezultacie gra zaczęła oddalać się od dawnego symulacyjnego charakteru, zmierzając w stronę łatwej w odbiorze zręcznościówki.

Tony Hawk's Underground N+ # 60 ocena: 9.0

„Nie ma drugiej gry, która w taki sposób pokazywałaby sztukę, jaką jest skateboarding" Matt

I oto w ręce graczy tafia kolejna, piąta odsłona serii. Główną zmianą jest to, że tym razem gracz przejmuje kontrolę nad nowicjuszem, a nie nad profesjonalistami znanymi z poprzednich części. Historia wspinania się po szczeblach kariery w świecie skateboardingu inspirowana była karierami prosów. I trzeba przyznać, że świetnie wpasowała się w wizerunek serii – gra sprzedała się znakomicie wnosząc ożywienie do nieco utartej schematami z przeszłości marki, jaką jest THPS. A Neversoft właśnie teraz proponuje graczom THUG2. Oczywiście kolejne części są w drodze. Tego możemy być pewni.

Neversoft w ciągu dziesięciu lat swojego istnienia wydał sześć gier z Tonym i jednego Spidermana. Już jakiś czas temu w firmie nastąpił podział na ludzi pracujących nad koronną serią Neversoftu i nad nowym, nieznanym jeszcze projektem. Widać pieniążków im nie brakuje. Ciekawe, co by było, gdyby kiedyś nie skontaktowali się z Hawkiem...

Lecz Tony Hawk nie tylko dla Neversoftu i Activision (wydawca) jest kurą znoszącą złote jajka. Przeróżne firmy doceniają potencjał tkwiący w licencji na jego osobę i płacą mu krocie za firmowanie swym nazwiskiem i wizerunkiem ich produktów. Za przykład niech posłużą te bardziej znane: Heinz, McDonald's, Mattel, Frito Lay. Myliłby się ten kto sądzi, że Tony spoczął na laurach. W roku 2002 zainicjował Boom Boom Huck Jam czyli serię imprez pokazowych w USA, w których oprócz niego na rampie zobaczyć można profesjonalistów od BMX'ów i motocrossu. Widowiska te okraszone są występami punkowych kapel na żywo. Powiem jedno – widok, gdy nad rampą jest w jednej chwili dwóch skejterów, dwóch bmxowców i do tego jeszcze przelatujący gdzieś ponad nimi koleżka na motorze należy do tych najbardziej spektakularnych w życiu. Pan Hawk ma również własne firmy dostarczające sprzęt i odzież dla fanów deski: Birdhouse i Hawk Clothing. Jakby tego było mało, wspomaga rozwój skateparków poprzez Tony Hawk Foundation. A do tego ostatnio ukazała się jego biografia „Hawk Occupation Skateboarder" (Hawk – Zawód Skateboarder), która, jak się zapewne domyślacie, jest bestsellerem.

W branży elektronicznej rozrywki nie ma drugiego sportowca tak wpływowego i zarazem czerpiącego z niej zyski jak Tony Hawk. Jego dominacja, i dominacja „jego" serii gier to kolejny przykład „amerykańskiego snu" – przykład tego, co można osiągnąć dzięki determinacji, ciężkiej pracy i kilku dobrze podjętym decyzjom.

bogas ■ ■

RODZINNE WARTOŚCI

Zbliżają się trzy ostatnie miesiące roku. I jak co roku nie wiadomo w co grać. Dlaczego? Bo w zalewie długo oczekiwanych hitów - tych małych i większych, nie sposób się zdecydować. Ja postawiłem tej jesieni na GTA: San Andreas. Co z tego wynikło znajdziecie poniżej.

Dramat rodzinny w jednym akcie.

Kuba – niedzielny gracz. Buttonmasher (Tekken Tag, Soul Calibur 2), lat 7.
Karolina – lubi hodować rodzinki w The Sims, lat 9.
Ania – wybredny gracz-obserwator, sama nie dotyka pada, ale jak się zidentyfikuje z jakąś wirtualną postacią to… Musi być najlepsza, dzięki niej Rikku (FFX-2) musiała zostać zmaksowana na… maxa za sprawą niżej podpisanego.
Ja – usual gamer ;-).

Karolina – O, co to?
Kuba – Gra. O złodzieju.
Ania – Ale co ty nim robisz?
Ja – Ćwiczę mu mięśnie, żeby mu szacunek nie spadł u ziomków.
Karolina /obserwując jak staram sobie poradzić z kilkoma ostrzeliwującymi mnie na mieście Ballas/ - Heh, w tej grze można robić wszystko, super.
/Po godzinie obserwowania GTA w moim wydaniu/
Ania – Co ty robisz??? Miałeś mu kupić zielone. Weź no to zmień!
Karolina – Nie chcemy tej głupiej chusty na twarz.
Kuba – Ja chcę rzucić piłkę do kosza.
Ania – O, ta zielona koszulka może być.
Ja – Ale nie widać, że ma mięśnie…
Ania – No to co, kup mu jeszcze zielone spodnie i buty.
Ja – ungh…
Karolina – To nasz człowieczek też, wszyscy nim gramy.
Kuba – No właśnie!
Ja – Teraz, jak wysiądę gdziekolwiek z samochodu, to mnie zaraz rozwalą goście z innego gangu.
Kuba – To nie wysiadaj ;-)
Ania – Jedziemy na siłownię, musi mu szacuneczek wzrosnąć.
Ja – Ale ja chcę robić misje…
Karolina – Na siłownię, a wcześniej pokaż ten nowy tatuaż!
Ja – To muszę się wrócić do save pointa, żeby mógł zdjąć koszulkę w garderobie.
/CJ pakuje się do pierwszego napotkanego wozu/
Ania – Jak ty jedziesz??? Co z ciebie za gangster jak niewinnych ludzi rozjeżdżasz? Masz być z charakterem, jedź no porządnie. Czerwone masz. CZERWONE.
Kuba – O, znowu przejechał.
Karolinka – Masz dwie gwiazdki, jedź do przemalowni, bo policja cię złapie…
Kuba – Strzelają do ciebie ludzie z innego klubu!
Ja - ? Chyba gangu…
/Dojeżdżamy do siłowni./
Karolina & Kuba – Załóż mu więcej.
/Zakładam Bogu ducha winnemu CJowi 320 funtów na sztangę. Ledwo rusza ramionami/
Ja – Trochę ciężko.
Ania – To chodź na rowerek i ustaw mu 10.
/Carl powoli kręci pedałami./
Ja – Uhm, chyba za dużo ma ustawione…
Karolina – Kręć, bo będzie miał słabe nogi.
Ja – Ale ja chcę klatkę mu ćwiczyć, żeby mu było widać mięśnie przez tę koszulkę.
Karolina – Nie marudź.
…

Więc jak to jest..? Wydawałoby się, że nowe GTA sprzedaje rozwinięte patenty czerpiąc garściami ze swoich prekursorów. Na pierwszy rzut oka to ta sama rozgrywka, engine, kochane pop-upy kilkadziesiąt wirtualnych metrów przed maską samochodu prowadzonego przez gangstę CJa. Jednak gra nadal pobudza wyobraźnię ogromnymi możliwościami eksploracji i… zabawy w hodowanie własnego gangola, co jakże mocno przypadło do gustu moim domownikom. Hehe.
GTA przykuwa obietnicą ciekawej rozgrywki, wschodów słońca na West Coast i przebogatego, żyjącego własnym życiem miasta. Na tyle angażującego w rozgrywkę, że zaraża małych i dużych, nie dyskryminując płci. Więc wystrzegajcie się, moi drodzy, komu pokazujecie nowe przygody samochodziarza, bo to może być ostatni raz, kiedy będziecie mieli wpływ na to jak potoczą się przygody Carla w wielkim, złym Los An…yy… Los Santos.
Następny target: GTA/Sims crossover i wielka fuzja Rockstar z ukochanym EA…
Gangsta 4 life…yyy…khm, yo!

Adam ■ ■

SUPLEMENT: GTA3VICECITYSANANDREAS

Czyli słów kilka o zarabianiu na tym samym...

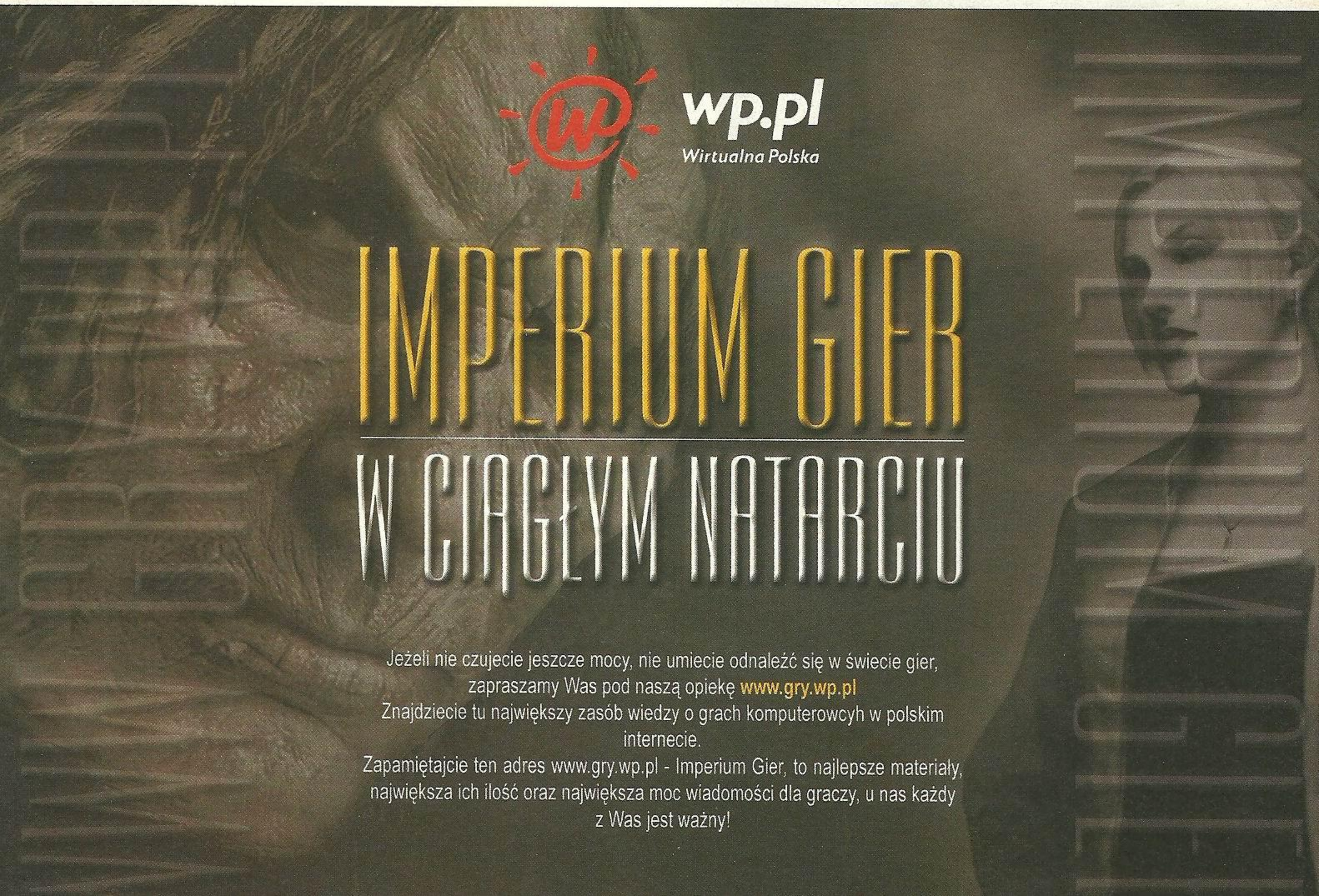
Pierwsze wrażenie po kilku godzinach spędzonych z San Andreas to szok. Na pewno większość z Was odbierze to podobnie jak ja. Fascynacja nowymi możliwościami, upojenie wolnością i rozmiarem gry oraz podziw dla twórców za cuda, jakich zdołali dokonać mając do dyspozycji jedną płytkę DVD oraz wysłużoną już peesdwójkę. Problem polega na tym, że o ile radość z grania w SA rośnie wprost proporcjonalnie do wydłużającego się czasu przy konsoli, to jednocześnie do naszej głowy zaczynają zakradać się pewne niepokojące spostrzeżenia i podejrzenia. Nie będę owijał w bawełnę i powiem krótko – San Andreas to po prostu jawna KPINA z graczy! Nie, spokojnie, tylko proszę nie bić! Gra naturalnie jest fantastyczna i nie mam zamiaru cofać wystawionej jej oceny, ale mam tutaj na myśli zupełnie co innego. Chodzi mi raczej o podejście jej twórców do graczy i o zakrojoną na szeroką skalę politykę wyrachowanego ciągnięcia kasy za to samo. W zasadzie nie jest to udziałem jedynie Rockstar, ale właśnie przy okazji premiery San Andreas proceder ten uderzył mnie ze zdwojoną mocą. Ale po kolei...

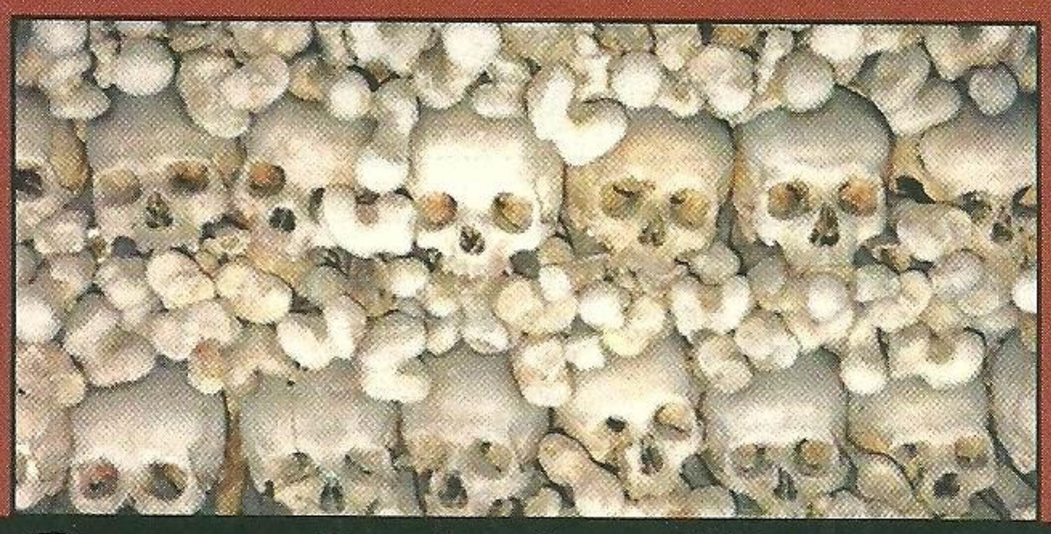
Mój główny zarzut pod adresem autorów Rockstar jest taki: chłopaki celowo pozbawiali swe poprzednie gry z serii GTA pewnych cech, które teraz znalazły się w San Andreas. A cel jest wiadomy – kasa. Na pierwszy rzut oka może się to wydawać śmieszne, albo przynajmniej grubymi nićmi szyte, ale po przyjrzeniu się tej sprawie nieco bliżej można odnieść zgoła inne wrażenie. W każdym bądź razie to jest właśnie główny powód, dla którego GTA: SA nie otrzymała pełnej dziesiątki. No bo tak między Bogiem a prawdą to kilka milionów ludzi po raz trzeci kupuję tę samą grę, tyle że w nieco innym opakowaniu i z kilkoma kosmetycznymi poprawkami. Naturalnie stwierdzenie „kosmetyczne poprawki" jest tutaj trochę nie na miejscu, ale używam go celowo, aby podkreślić powagę sytuacji, hehe.

Mój zarzut względnie łatwo można uzasadnić. Wystarczy szybko spojrzeć na kolejne odsłony GTA, a jednocześnie przypomnieć sobie wypowiedzi producentów, jakie w ciągu ostatnich trzech lat pojawiały się w internetowych wywiadach. GTA3 – pierwsza próba przeniesienia tętniącej życiem metropolii w świat konsol okazała się ogromnym sukcesem. Gracz mógł uczestniczyć w prawdziwej symulacji gangsterskiego życia i praktycznie wszyscy byli pod ogromnym wrażeniem rozmachu dzieła Rockstar. Z czasem jednak dało się zauważyć pewne niedopatrzenia ze strony autorów, które nie dość, że irytowały, to na dodatek dawały sporo do myślenia. Chodzi mi chociażby o brak możliwości pływania, brak motorów lub rowerów oraz nieobecność pojazdów latających (zapomnijmy o Dodo). Takich „drobnostek" dało się zauważyć więcej, ale już nie o nie same chodzi, a o stosunek Rockstar do tych braków. Gracze z całego świata zasypali oczywiście studio Rockstara tysiącami maili domagając się w sequelu stosownych zmian. Podobne apele można było przeczytać w licznych recenzjach oraz komentarzach odnośnie GTA3 na całym świecie. I co na to Rockstar?? Nic! No, prawie nic. Wszak szereg ulepszeń (które, nota bene, bez problemu mogły znaleźć się już w GTA3) przyczynił się do ogromnej popularności Vice City – gry będącej praktycznie rzecz biorąc kopią poprzedniczki, ale kopią wspaniale dopracowaną i podrasowaną. Pojawiły się helikoptery, samoloty, motory. Wszyscy byli ponownie wniebowzięci, a konto Rockstar szybciutko zapełniło się dolarami. Mimo wszystko raz jeszcze posypały się prośby dotyczące pływania i kilku innych problemów występujących w grze. I co? Za trzecim razem jakimś cudem programistom udało się zaimplementować umiejętność pływania, że o innych ulepszeniach nie wspomnę. W rozmowie z Marcelem usłyszałem, że to całkiem normalne zjawisko, które nazywa się ewolucją, z czym trudno się nie zgodzić. Jednak wydaje mi się, że zamiast ewolucji, już przy okazji Vice City, mogliśmy doświadczyć prawdziwej rewolucji. Wszak pewien brytyjski filozof zauważył niegdyś, iż rodzaj ludzki często świadomie hamuje rozwój z takich, czy innych powodów. Ta teoria doskonale pasuje mi do polityki Rockstar, a powodem jest tutaj po prostu kasa. No bo po co zarabiać na czymś raz lub dwa, jeśli można trzy? Tak to przynajmniej wygląda z mojego punktu widzenia, bo jeśli pomyśleć o tym dłużej, to oczywistym staje się, że Rockstar miało świadomość pewnych braków już w GTA3 i mogło wszystko naprawić przy okazji przygód Vercettiego. Ech, nie zapominajmy, że R praktycznie nigdy nie tłumaczyło się ze wspomnianych niedociągnięć i w razie czego zasłaniało się problemami z nośnikiem i jego ograniczeniami. Aż tu nagle stał się cud i udało się upchnąć na tym samym nośniku co najmniej czterokrotnie więcej danych. Ta, jaaaasne.

To tyle, jeśli chodzi o moją spiskową teorię dziejów oraz narzekania odnośnie GTA: SA. W sumie to nie było nawet narzekanie na samą grę, ale raczej na chłopaków z Rockstara, którzy, pomimo całego dla nich szacunku, zagrali trochę „na zwłokę" przez co mogli trzykrotnie zarobić praktycznie na tym samym. Hej, jakby co, to z góry przepraszam za powyższy tekst, ale po prostu musiałem się do czegoś przyczepić, a że nic takiego nie znalazłem w samym San Andreas, dostało się trochę producentom. Chociaż z drugiej strony mógłbym jeszcze... Ech, nieważne, bo pomyślicie, że już zupełnie mi odbiło, hehe. Koniec tych głupot – wracajmy na ulice San Andreas!

Qoora ■ ■





Opowieści z Krypty

O inteligencji, manipulowaniu informacjami w mediach i styczniu w grach.

Świat obiegła niedawno informacja, że nasza artystka o dźwięcznym pseudonimie Doda Elektroda zdobyła jakieś kolosalne wyniki w teście inteligencji i zakwalifikowała się do dwóch procent populacji z najwyższymi wynikami IQ. Fakt ten zelektryzował wielu moich znajomych w stopniu dość znacznym. Nawet Moja Czcigodna Narzeczona wyraziła zainteresowanie tą kwestią i dodała, że o tym koniecznie powinienem napisać felieton. Czemu nie? Casus Dody Mensody (ponieważ podobno mają ją przyjąć do MENSY, czyli organizacji skupiającej ludzi osiągających wysokie wyniki w testach inteligencji) dotyka – o dziwo – newralgicznych dla gier kwestii. Po pierwsze, jaki Doda test zrobiła? Nie powiedziano, a to ważne. Otóż testy na inteligencję wymyślono w czasach, kiedy psychologia próbowała odpowiedzieć na pytanie, czy jest coś w człowieku konkretnego, co będzie gwarantować sukces w życiu. No i czy można to zmierzyć, a potem rozwinąć. Pomysłów było wiele, a w końcu utknęło na tak zwanej inteligencji, która z początku definiowana była krótko jako: „zdolność do sprawnego rozwiązywania problemów, z którymi ktoś zetknął się po raz pierwszy". Stworzono więc serię zagadek i łamigłówek, które miały zmierzyć poziom IQ, czyli owej inteligencji. Takie zagadki są narzędziami mierniczymi, podobnie, jak linijka, czy ekierka. W związku z tym muszą być dostosowane do poszczególnych narodów, a nawet regionów świata. Na przykład mamy zadanie takie: „wybierz zwierzę, które nie pasuje do grupy" i zwierzątka – koza, okapi, wombat, karp. Chodzi o karpia, który nie jest ssakiem. No i teraz wyobraźmy sobie, że ktoś nie wie co to jest wombat, albo okapi – nie może rozwiązać zadania. Trzeba więc regionalnie dobierać takie zadania, by zawierały elementy znane przynajmniej większości. U nas są nawet różne zadania dla południowej Polski i północnej. Dla małych miast i wsi oraz dla dużych miast. To raz. Po drugie, wszyscy muszą robić taki test w identycznych warunkach – z jednakową instrukcją, w spokoju, itp. To logiczne: sami inaczej rozwiązalibyście test w domu, w ciszy i sami, a inaczej w tramwaju na kolanie. Stąd też testy na inteligencję Polaków, które robiła telewizja ostatnio można sobie – delikatnie mówiąc – wsadzić. Wszyscy robili ten sam test, każdy w innych warunkach i to nawet nie wiadomo jakich. Nie był to więc test inteligencji, tylko robienie kasy przez telewizję. Mało tego. Pamiętajmy, że punktem wyjścia do powstania tych testów była próba zmierzenia czegoś, co daje ludziom szczęście w życiu. Niestety. Z czasem wyszło na jaw, że inteligencja nie daje szczęścia. To znaczy najszczęśliwsi są ci, którzy mają ją średnią. Ci, którzy mają bardzo niską mają problemy z rozwiązywaniem zadań logicznych, ale w kontaktach z innymi mogą być mili, uczynni i przyjacielscy. Z kolei ci, którzy mają bardzo wysoką inteligencję, mają problemy w kontaktach z otoczeniem. Często uchodzą za aroganckich i spędzają czas na rozwiązywaniu krzyżówek sami w domu, nie rozumieją ludzi (Doda?). Wyszło więc na to, że inteligencja ma nową definicję... „Inteligencja jest tym, co mierzą testy inteligencji" i koniec. Ale co ta inteligencja robi i czemu służy nie jest już takie oczywiste. Skąd więc Dodzie wyszło te 156 IQ nie jest już takie oczywiste. Jakie testy robiła? Z kim? Gdzie? Powiada się, że zbadała się sama. Mało prawdopodobne, żeby zrobiła to dobrze, a jeśli nie jest psychologiem, to nie miała dostępu do klucza z rozwiązaniami. Dlaczego jednak nikt o tym nie pisze? Ponieważ nie byłoby sensacji! I tu docieramy do sedna. Udowodniwszy najpierw, że nie ma się czym podniecać, wykażę teraz, że w zasadzie fakt rozwiązania przez Dodę testu na inteligencję mógł wcale nie mieć miejsca. Otóż ani prasa, ani telewizja nie mają żadnego interesu w tym, żeby pokazywać świat taki, jakim jest. Świat realny jest nudny. Nic się nie dzieje. Media mają interes w sensacyjnym przekazywaniu danych. Przykład. Dopiero co zakończyła się walka Goloty o tytuł. Prasa przez dwa dni pisała o tym dość intensywnie. Raz, że Ameryka się na Gołotę wypięła i uważa go za garażowego gogusia. Następnego dnia zaś – cytując dokładnie te same artykuły z prasy amerykańskiej – udowodniono, że Amerykanie kochają Gołotę i potrafił on z nudnej walki zrobić wielki spektakl. Pracując kilka lat w radiu i telewizji robiłem nie takie rzeczy. Każda informacja i każdy materiał mógł zostać dowolnie przemanipulowany. Zamienianie kolejności konkurencji w teleturniejach, żeby dodać wszystkiemu dynamiki, wycinanie wypowiedzi, wycinanie fragmentów kadrów, żeby nie było widać osób, których nie powinno być widać... Wszystko da się zrobić. I robi się, stąd też najtwardsi uważają, że w informacje z prasy i telewizji w ogóle nie ma co wierzyć. Załóżmy, że powiem: „Jedzenie hamburgerów w McDonald's jest zdrowe w porównaniu z np. zupkami instant". Co zostawiamy, żeby było sensacyjnie? Grabarz powiedział, że: „Jedzenie hamburgerów w McDonald's jest zdrowe". Fajnie, nie? Okej. Z bogato ugruntowaną wiedzą uderzmy wreszcie w gry. Macie trzy recenzje HALO 2. W pierwszej gra dostała 9, w drugiej 9, a w trzeciej 3. Którą przeczytacie w pierwszej kolejności, którą w drugiej, a którą przejrzycie najwyżej pobieżnie? Albo taki tytuł: „Kojima zbiera wszystkie wątki w MGS3 – to już koniec serii!". Nieźle brzmi, co? Molyneaux zapowiedział, że Fable będzie najlepszą grą rpg na konsole. Okazało się, że nie jest. Co napiszecie na okładce, żeby przyciągnąć wzrok czytelnika? Ale co tam. Jedźmy dalej. Pytacie 10 osób, czy lubią gry strategiczne. Pięć z nich odpowiada, że nie. Co należy napisać? „50% zapytanych przez nas osób nie lubi gier strategicznych", oczywiście. Manipulacja informacją leży w naturze mediów i nie da się jej uniknąć. Wszystko tam musi być wyjątkowe, barwne i niecodzienne. Nawet na siłę. Przypominam o tym w grudniu, kiedy – jak co roku – może się wydawać, że na rynku gier dzieją się trudne do uwierzenia rzeczy. Spokojnie. Pamiętajmy, że zbliża się koszmarny miesiąc dla premier – styczeń. Trzeba jakoś napędzić graczy do sklepów. Spodziewajmy się więc cudów nie z tej Ziemi! Jak zwykle. Do następnego razu. A życzeń nie składam, bo przed Wigilią będzie jeszcze jeden numer. **[grabarz]**

Ćwierć funta

Jak przez mgłę pamiętam starą reklamę w TV – z czasów gdy James Bond był Panem Samochodzikiem, Visolvit zaliczało się do słodyczy, dziewczyny zaś były tymi przedziwnymi istotami nie wydającymi ostatnich groszy na plastikowe żołnierzyki zminiaturyzowane w skali 1:72 – w której ktoś chciał na wagę kupić komputer.

Okropna to była reklama, mówię Wam, albo moja wyobraźnia po latach coś do niej dopisuje. Pół kilo komputera, waga jak w starym sklepie i jakiś buc, który chciał ów komputer przeciąć tasakiem, brrr... W każdym razie przypomniało mi się toto, gdym ostatnio nagle zażyczył sobie... „nextgenu". Tak... z ćwierć funta, żeby nie było brzydkiego „pół kilo".

Ale po kolei. Zaczęło się od obejrzenia wyszperanego w sieci filmu ilustrującego możliwości silnika jakiejś gry mającej uderzyć na konsole nowej generacji. Rzecz na tyle mglista i odległa, że nie ma sensu przytaczać, co to było i kto to popełnił. W każdym razie, przeanalizowawszy animację, z żalem skonstatowałem, że rewolucji zapewne znowu nie będzie. Ot, więcej wszystkiego na ekranie. Dużo skomplikowanych obiektów, wszystkie ładnie oświetlone, wszystkie rzucające cienie, zachowujące się zgodnie z jakimiś zasadami fizyki. Żaden tam „giant leap". Po co nowe zabawki, skoro tak blisko obecnie powstającym grom do poziomu grafiki prezentowanego w owym teaserze? Czy naprawdę wiele brakuje obecnym w naszych domach konsolom, by generowały obrazy podobnej urody?

Muszę zaznaczyć, że nie jestem zwolennikiem wprowadzania na rynek co kilka lat nowej generacji maszyn do gier video. Wolałbym raczej widzieć, jak ogromne ich możliwości są starannie przez twórców oprogramowania wykorzystywane, jak developerzy zadają druzgoczące ciosy diabelskim stworom z pececiarskiego wymiaru, szepcącym mi bezustannie do ucha: „musisz koniecznie kupić nową kartę grafiki! I ramu bracie, ramuu!!!"... Wolałbym, ale to pobożne życzenia. Jakkolwiek z dziką satysfakcją patrzę na biegającego w 64 eksboksowych megabajtach pamięci Riddicka, czy bijące po oczach imimo swych lat, nadal pozostające prawie bez konkurencji Gran Turismo 3, to jednak przywalony stertą nie-do-końca-udanych gier zdaję sobie sprawę, że to wyjątki. Że nie zawsze piękny model postaci wytrwa w glorii swych polygonów wszystkie starcia z koderami zastanawiającymi się, co mu tu, pardon, obciąć, żeby się płynnie animował, że nie zawsze wypieszczona przez artystę tekstura zostanie przez niego samego rozpoznana w ukończonym programie, że wreszcie, nie każdy twórca gier nazywa się Starbreeze, a wydawca ma tyle mońców co, powiedzmy, Electronic Arts. Słowem – widać, bardzo widać, że czegoś brakuje, by każdy produkt trzymał swoje 30 lub 60 klatek animacji na sekundę, by każdy panopek w głupim GTA nie wyglądał jak, u-ha ha, ciosany „bejzbolem", by „wielkie wirtualne światy" nie sprawiały wrażenia wielkich wirtualnych światów zamkniętych w pudełku od zapałek. Odpowiadając na zadane wcześniej pytanie – myślę, że brakuje tu pewnej, hm, niech będzie mikstury. Brakuje ledwie ćwierci funta nextgenu.

Można skupić się na wątku umiejętności programistów i zasobności portfeli wydawców, ale to chyba czcza gadka. Zawsze będą artyści i zawsze będą wyrobnicy, nic tego nie zmieni. Rzecz właśnie w tym, że ćwierć funta nextgenu ułatwiłoby znacząco pracę skądinąd dobrych rzemieślników. Bo jesteśmy przecież o krok od totalnego zachwytu. Balrog w „Trzeciej Erze" wygląda, żebym tak zdrów był, lepiej niż filmie! Halo 2 jest tak profesjonalnie wykonanym produktem, że proszę wstać, znaczy – siadać. Jednakże animacja w nowej odsłonie Władcy Pierścieni kuleje nieco w trybie eksploracji, a silnik Halo 2 najwyraźniej daje sobie radę ze wszystkimi miłymi dla oka efektami jedynie w trakcie przerywników między misjami. To są pierdółki, nie mające większego znaczenia dla końcowej oceny tak świetnych tytułów; nie sposób jednak ich nie zauważyć. Ćwierć funta nextgenu sprawiłoby, jak sądzę, że wszystkie te rysy na powierzchni kryształu zniknęłyby. Ćwierć funta nextgenu pomogłoby też bardzo legionowi rynkowych przeciętniaków, których twórcy nie mają czasu i pieniędzy, by załatać dziury w swoich produktach.

Problem polega na tym, że nie kupimy owej ćwierci funta. Nie dodamy, zasadniczo, ni krzty ramu do naszych x-pudeł i odrobiny pamięci graficznej do PS2, tak, by mogło to w znaczący sposób wpłynąć na urodę i jakość każdego przyszłego tytułu. A choć może wolelibyśmy też patrzeć na cuda i wianki wyczyniane przez deweloperów na obecnej generacji konsol, jak przed laty na umierających ośmio-, czy szesnastobitowcach, wiemy, że tak się nie stanie. Lub, że nie będzie to regułą. Po prostu kiedyś będziemy musieli pójść do sklepu i łyknąć jakiegoś Next-gena. W całości. I być może z dobrodziejstwem inwentarza – siatką gier nie tak fajnych, jak się spodziewaliśmy i kilogramem obietnic, których znowu nikt nie spełni.

Dwie myśli na zakończenie. Po pierwsze, wydaje mi się, że należy zachować spokój. Nikomu póki co nie spieszy się nadto z atakowaniem rynku nową konsolą. Te które są, mają się świetnie, a przed nami taka lawina dobrych gier na nie, że nawet gdyby wybrać tylko te „almost flawless", to i tak nie wystarczy nam czasu na ich ukończenie. Druga myśl jest nieco mniej optymistyczna, a wiąże się z cichą nadzieją, że ci, którzy już tam coś dłubią przy tytułach na konsole nowej generacji naprawdę mają głowy na karku, a nie – wyglądają niczym ekipa ponurych kolesi w krawatach, na jednym z genialnych rysunków Andrzeja Mleczki zastanawiających się głośno: „co by tu jeszcze spieprzyć panowie, co by tu jeszcze spieprzyć...".

Vandariel ■ ■

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

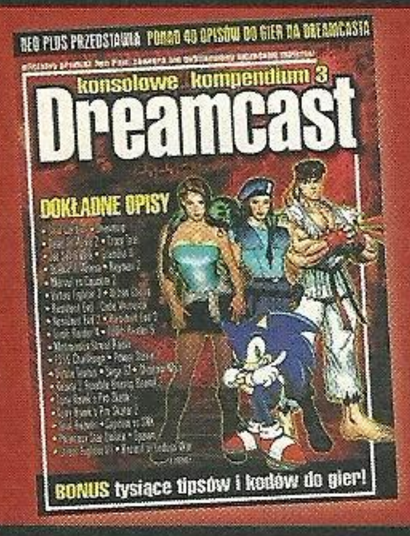
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za **5 numerów**, dostajesz **6 numerów**

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF ORAZ DEMO KILLZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)



Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - **KK1**
Konsolowe Kompendium 2 - **KK2**
Konsolowe Kompendium 3 - **KK3**

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - **P12**
Prenumerata 6 numerów - **P6**

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - **N01**
Neo Plus nr 11 - **N11**
Neo Plus nr 21 - **N21**

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 1111000001657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

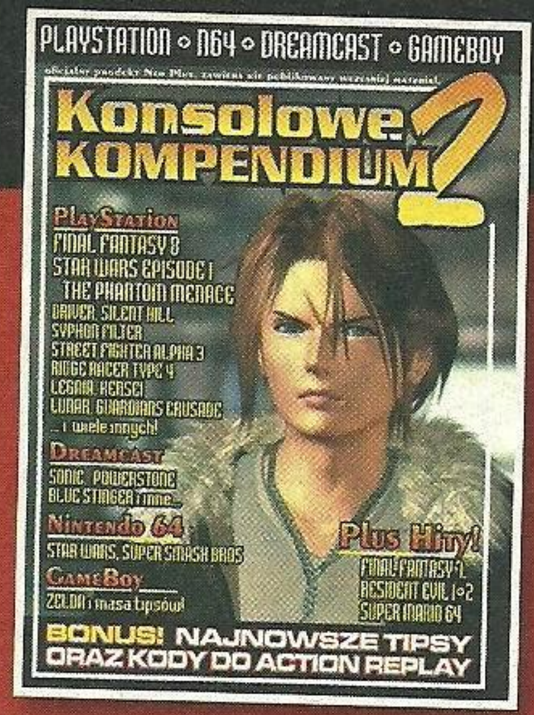
Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

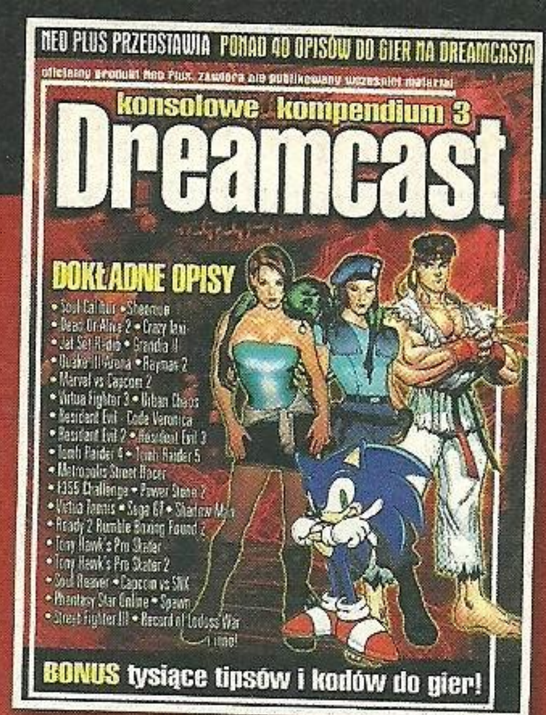
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier.
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22, 23, 24 i 25 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007 TWINE
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena,
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Silent Scope, SSX, Smuggler's Run, MClub

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, R2Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix cz.1
RECENZJE: NBA Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan
EXTRA: Grand Theft Auto 3 - raport, Get Connected - z Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lip/sierp 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Exterminination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2

NEO PLUS nr 38 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Ace Combat 04, Dynasty Warriors 3, Giants,
EXTRA: Final Fantasy X - Banan przygląda się grze, Virtua Fighter 4, sekrety GTA3

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, **EXTRA:** NEON - sześć stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 43 maj 02
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4,
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: Silent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

Spotkałem się ostatnio z opinią, że FAQ nie jest śmieszny. Albo jeszcze gorzej – już nie jest tak śmieszny, jak był kiedyś. No to mam dla Was wszystkich pewną nowinę. Nie ma być śmieszny. Nie będzie śmieszny. To ma być kącik odpowiedzi na Wasze pełne bólu i smutku listy. Listy pisane często przez osoby z problemami tylko pozornie mniejszymi od tych, które pisze rozdarta Ania z pytaniem, czy jeżeli Grzesiek zaprasza ją na imprezę, na której oprócz niego będzie jeszcze pięciu kolegów i dwie butelki wódki, to czy powinna iść, czy nie.
Zastanówcie się nad tym, kiedy wyda Wam się, że FAQ ma być śmieszny. Nie ma.
A te kilkadziesiąt dotychczasowych numerów to wypadki przy pracy.
banan@neo-plus.pl
PS: Niniejszym proszę o nadsyłanie listów oraz maili tylko z poważnymi pytaniami – w pierwszej kolejności na łamy enplusa będę wpuszczał pytania o to, czy lepszy jest Xbox czy PlayStation 2, w drugiej – czy racery są lepsze niż bijatyki (mile widziane są Wasze surowe opinie, najlepiej z konkretnymi przykładami tytułów), nie chciałbym też unikać ważkiego problemu legalności przeróbek konsol oraz stanu moralności osób grających na piratach (rozsądniejsi czytelnicy z pewnością posłużą się przykładem kradzenia Mercedesów dla dowiedzenia swoich racji).
A więc – czytelnicy – do pióra i klawiatury!

DOŚWIADCZENIA

Po przestaniu całego dnia na PlayStation Experience i WGS (Warsaw Game Show) zastanawiam się co do was napisać (bo napisać coś chcę). Przeglądam wrześniowe NEO, czytam (raz wtóry) i zastanawiam się, z czym tu można polemizować, co skontrować, ale jakoś nic związanego z tym nie przychodzi mi do głowy (chociaż tekst Hamisha jest trochę ten tego...). Dlatego zostawiam te sprawy. Piszę o tym, co w tej chwili przychodzi mi do głowy, a propos Naszych polskich „targów elektronicznej rozrywki".

I o to właśnie chodzi. Żadnego błaznowania. Spokojny, rzeczowy tekst. Wszyscy dorastamy i dojrzewamy, Neo – razem z nami i nie musi być tak strasznie luźno. Rozejrzyjcie się wokoło.
No właśnie.

Wszystko zaczyna się, gdy wchodzę do Centrum Expo XXI i kupuję bilet, oczywiście na PSE.

No z tym to niektórzy mieli problem, bo – spieszę z wyjaśnieniem dla niezorientowanych – tego samego dnia, pod dachem jednej hali miejsce miały dwie imprezy. Nazwijmy je Nettelowsko-GameBoxowe Warsaw Game Show oraz Sonowskie PlayStation Experience. Tak, też byłem zaskoczony tym przypadkiem. Nie mniej niż pięćdziesiąt procent organizatorów.

Zostawiam plecak i zaczyna się... (teraz, gdy jest już „po" przychodzą mi na myśl słowa Dantego (pisarza jakby kto pytał)...

Pewnie – rób sobie żarty z czytelników. Że niby znają go tylko jako postać z Devila. Nie ma już w FAQ miejsca na takie głupie podśmiewajki...

... które powinny być umieszczone nad wejściem: „Wszyscy, którzy tu wchodzicie porzućcie wszelką nadzieję" Na początku tylko patrzę co jest. Patrzę, słucham, hala jak to hala – duża. Po mojej prawej stoją samochody i gry z nimi związane, tylko przeszedłem obok nich. Dalej eyetoye, scena (a któż na niej), rampa, w kącie (jak to nazwał pan komentujący skaterów nasz „camp Babilon") strefa Killzone, no i oczywiście sporo stanowisk PS2 i jeszcze kilka Singstarów.

Faktycznie – stanowisk PS2 było sporo. Co wnikliwsze oko mogłoby nawet zauważyć, że same – być może miało to jakiś związek z tym, że impreza nazywała się PlayStation Experience i była organizowana przez Sony, ale ja tam nie jestem zwolennikiem teorii spiskowych. Spoważniejmy może – i sądzę, że tak się po prostu złożyło.

Gry, w które tutaj my gracze mogliśmy zagrać Wy już widzieliście i graliście siedem razy, a ludzie, którzy mieli dostęp np.: do PlayStation 2 US Official Magazine też mogli w nie już zagrać. A na pewno w niektóre, a czasami nawet i więcej np: Metal Gear, czyżby na sali dał się słyszeć jęk zawodu, o jaka szkoda.

Ja tam najbardziej polewałem z JEDNEGO standu z Prince of Persia: Warrior Within. Oj nie popisali się polscy dystrybutorzy z ekspozycją swoich tytułów, nie postarali...

No dobra, ale w co można było zagrać?

Zaczynając od Colina, WRC, przez Jaka, Ratcheta, Sly'a, Ace Combat, Star Wars Battlefront, sportowe od EA, Def Jam, Viewtiful Joe, PoP'a, Third Age'a, RE i jeszcze trochę... Wszystko fajnie tylko dlaczego takie gry jak: Third Age, Viewtiful Joe, PoP miały tylko po jednym stanowisku, a pierwszych dwóch nie było już zaledwie po paru godzinach, natomiast gry takie jak: Jak, Ratchet, o Soccerach i innych Suckerach nie wspomnę, miały po kilka stanowisk.

Zasięgnąłem języka człowieka z Sony i miał do powiedzenia tyle: na Experience było ponad 140 standów, z czego 40 oddano do dyspozycji innych dystrybutorów, niż Sony. Każdy z nich dostał po 10 standów do zagospodarowania. I dlaczego zdecydowali się na pokazanie takich gier, a nie innych – to już jest do nich pytanie.

Gdzie równowaga? Dobra, było całkiem fajnie (cokolwiek to znaczy) przez jakieś pierwsze 2... no, 3 godziny.

Kiedyś, za niepoważnych, starych śmiesznych czasów powiedziałbym, że w takim razie prawdziwy zawód czeka Cię dopiero jak rozpoczniesz pożycie małżeńskie, ale teraz nie to mi w głowie.

Można było zagrać, popatrzeć, posłuchać, poruszać się, pośpiewać i pograć na skrzypcach (z tymi skrzypcami to bajer). Jeśli ktoś potrzebował mógł się zaopatrzyć w fachową literaturę: komiksy, NEOsy, PS2 Magazine. No dobra, ale co w drugiej hali, co się dzieje na WGS? Tutaj, jeśli nie brało się udziału w turnieju lub nie próbowało się wygrać N-Gage'a to słowa Dante'go są za słabe, ponieważ „nadzieja opuściła te ziemie". Premiera X'a to niby wydarzenie, ale...
To co, już wychodzimy? To może jakiś optymistyczny akcent na koniec (a był początek?). EyeToy i Viewtiful rządzą, z Singstarów nic nie słychać, Killzone za wolne, w niektóre gry można było zagrać chociażby w Empiku, gdzie Metal? (sniff, sniff). Mało tego, cóż. Ostatecznie, nie jest (aż) tak źle.

PSone: Dziewczyny w białych koszulkach niekiepską miały aparycję tudzież aparaturę.
Pozdrawiam wszystkich

Eye_em

Z ostatnimi elementami się zgodzę. Ze swojej strony dodam, że na PlayStation Experience byłem i zajmowałem się komiksami właśnie, co jakiś czas próbując podszyć się pod Gulasha (nikt się nie złapał), prosząc Gulasha o autografy różnymi głosami (tym razem nie złapał się na to Gulash) i tocząc kompromitująco słabe mecze w Pro Evo na stoisku Neo właśnie. I nieźle się bawiłem, ale może właśnie taki mało wymagający jestem.

ZE WSTĘPEM

Witam!
Będzie bez wstępu, co ostatnio się modne zrobiło w N+.

Nie modne, tylko wycinane. Na wypadek gdyby któraś z osób oglądających swoje listy na łamach enplusa poczuła się dotknięta/zdradzona/okradziona, nie widząc swojego własnego wstępu do listu, to znaczy, że trafił on do mojego „pocieszającego pliku" w którym mam te wszystkie hejki, witamy, strzałki, siemanery, wassupy, najlepszaredakcjopodsłońcemy i inne, bo:
- raz: wrodzona skromność każe mi pomijać takie – szczególnie chwalące wstępy (za które jednak niniejszym oficjalnie bardzo wszystkim dziękuję, a szczególnie alienowi_89, Markowi T., Musashiemu, Lokenowi, Wolviemu, Lomaxowi, Sephitirothowi <tak, naprawdę>, Shroomkowi, Jackowi, Magdzie, Big_Alienowi, BaNaNowi, Walezemu i innym, których już nie mam siły wymyślać).
- dwa: bo one są moje, moje i tylko moje.

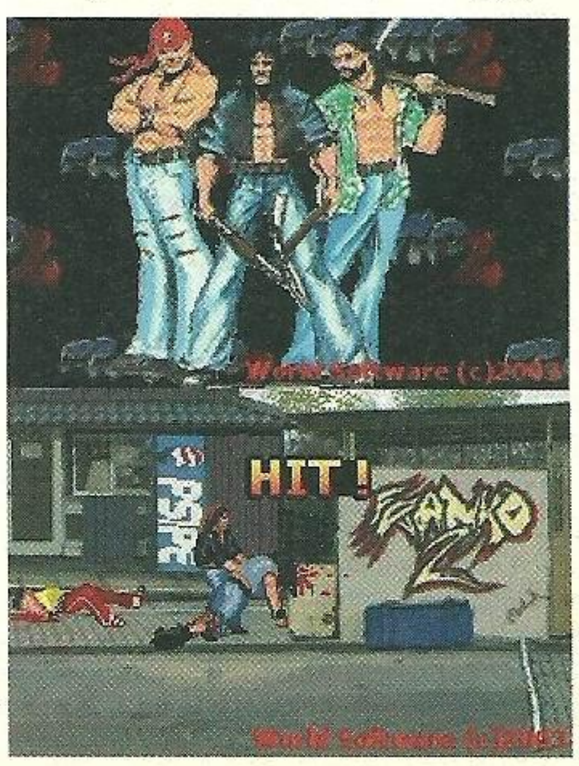
Mam jedno małe pytanie, na które odpowiedź możecie chyba wygospodarować trochę miejsca. Czytałem w internecie jakoby miała powstać na GBA gra Franko 2.

Och, kurna.

Wiem, że w internecie piszą dużo głupot, ale po przeczytaniu tego newsa wyobraźnia sama zaczęła działać.

Niezwykle często występujący łańcuch zależności: chwilka czasu, dostęp do internetu, kilka kliknięć, szczypta wyobraźni i te wszystkie pikselki stają się osobą z krwi i kości, która pragnie tylko...
O, właśnie tak bym kiedyś z tego zażartował. Żałosne, przyznacie chyba.

Niestety Nintendo zakazało wydania tej gry



z powodu nadmiernej brutalności.

W to akurat być może byłbym skłonny uwierzyć, chociaż przecież to samo Nintendo jakoś nie ma oporów przez chociażby Residentem 4, który jak już wiecie ukaże się nie tylko na konsolach, do których nawet po tych kilku latach wciąż nie da się wsadzić płaskich kromek chleba.

Nigdy nie lubiłem Nintendo za ich filozofię, ale jeśli to prawda to musze powiedzieć, że są to największe patałachy na rynku gier.

Słaba wypowiedź. Na pytanie o ich współczynnik patałachowości na rynku dużych konsol każdy odpowie sobie sam, ale handheldowo i growo są nie do wyjęcia. Przynajmniej do tej pory.

Pewnie tak pisząc, narobię sobie dużo wrogów, ale to wasza kochana firma zabrała mi i wielu innym takiego hiciora! (oczywiście jeśli to prawda).

I tu dochodzimy do sedna. Jeżeli.

Wy jako redakcja znacie polskie firmy i wydawców, wiec pomyślałem, że macie wiedzę, która pozwoli odpowiedzieć na to dręczące mnie pytanie.
Oto link do strony z tym newsem:
http://emu.makii.pl/posthead.php3?shownews=8646
Spójrzcie na screeny! Przecież na takie coś czekałem od czasu Domana. Proszę, zaspokójcie moja ciekawość i odpowiedzcie na moje pytanko. Pozdrawiam całą redakcję!

Daras

Strzała Daras. A w razie, gdybyś był developerem Franko 2 to dzięki za wiarę w nasze możliwości.

TYLKO N-IE TO

Strzała Banan
Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że ten list nie ma być krytyką waszego pisma. Osobiście nie zauważyłem spadku „formy" a czytam was od początku i jest ok. Chcę poruszyć temat N-GAGE.

Uh-oh. Jakby to powiedział pan bez budzika na łańcuchu z Public Enemy: Here we go again.

FORUM

TOPIC: SZTUCZNY TŁOK - POLEMIKA

Jak widać nie wszyscy zgadzają się z tezą Marcellusa...

Gooner: Co myślicie o świątecznym zalewie? Bo mnie czasem to lekko wkurza; nie jestem za przeproszeniem Bill Gates, żeby kupować tyle gier w 3 miesiące. Ale... czy wszystko muszę kupić akurat w tym momencie? Można sobie rozplanować kilka gierek na wiosnę, kiedy jest tradycyjna posucha, a w Gwiazdkę kupić tylko te 2, 3 najbardziej interesujące tytuły.
A czy uważacie, że wydawcy robią dobrze tłocząc wszystkie gry w Święta? Przecież Marceli pisał, że wtedy średnie, lecz dobre gry są niezauważane, co innego pewniaki. Czy to dobre dla graczy? Jaki jest do tego wasz stosunek? Czekam na odzew.

Greg: Moje zdanie na ten temat jest następujące: nie jest dla mnie ważne ile gier zostaje wydane i w jakim czasie. I tak nie zdołam przejść wszystkich megahitów, które zostaną wydane na gwiazdkę; podobnie jak jeden z redaktorów komentujących artykuł będę jadł ten gwiazdkowy tort cały rok. Na gwiazdkę jako posiadacz GCN sprawie sobie Metroida i Tales of Symphonia. Reszta będzie musiała poczekać na swoja kolej. Co do drugiej części pytania: rzeczywiście, dla nieznanych gier, czy może mniej znanych, a równie wyśmienitych jak „pewniaki", gwiazdka to ciężki okres żeby się wybić... W czasie gwiazdki gry na niecałe 9 to gry nie warte zachodu, bo w tym czasie wychodzą długo oczekiwane megahity, natomiast w maju/czerwcu/lipcu takie gry mogłyby się zadowalająco sprzedać.

Pawlik: Nie widzę nic złego w tym, że tyle gier wychodzi właśnie w okolicach gwiazdki. Według mnie jest to świetny moment na wydawanie gier. Mam wtedy sporo czasu na poszarpanie. Inna sprawa, że w tym okresie kupię góra dwa tytuły (i tak na więcej nie będzie mnie stać) a i tak nie przejdę ich obu, ponieważ sesja zbliża się wtedy nieubłaganie. Drugim pozytywem wysypu gier w święta jest to, że po pół roku wiele tytułów stanieje i w wakacje będę mógł sobie kupić upragnione gry dużo taniej. W ten sposób nabyłem Jak 2 i Beyond Good & Evil, wychodzę bowiem z założenia, że dobre tytuły nie stracą nic, jeżeli poleżą na półce trochę dłużej, a gracze tylko na tym zyskają.

Mielu: Dobry tytuł, jakim jest BG&E stracił i to bardzo dużo, bo szanse na dwie kontynuacje, które były do niedawna zapowiedziane. Mało kto kupił tę grę w odpowiednim czasie i widać ktoś uznał, że licencja nie jest wystarczająco gorąca by przyciągnąć graczy. Głupotą jest pchanie się pod koła pędzącego pociągu tylko po to, by przez chwilę zaistnieć. Szkoda, że wydawcy wydają się tego nie rozumieć. BG&E mogło spokojnie wyjść później i być może doczekalibyśmy się kolejnej części. A tak...

Voo: Biorąc pod uwagę ile kasy mogę przeznaczyć na gry i jak nieczęsto sobie na nie pozwalam, dla mnie tak naprawdę problem „świątecznego tłoku" nie istnieje. Bo czym różni się w zasadzie wybór jednej gry, na którą mogę sobie pozwolić spośród 10 godnych zagrania (co mam przez cały rok) od tego, gdy wybieramy spośród 30? (co mam w święta). Tak naprawdę przez cały rok na okrągło gram ze świadomością, że wiele świetnych rzeczy przechodzi obok mnie, z braku kasy lub czasu. (...) Wiele niezłych gier przepada w tym świątecznym tłoku? Phi, nie nadążam nawet za wybitnymi, a co dopiero myśleć o po prostu „niezłych"... bez względu na to kiedy się ukazują nie stać mnie na „niezłe" gry.

Czemu nie ma recenzji gier?! Posiadam oprócz PS2 i ten telefon-konsolę wersję QD i chciałbym wiedzieć, jakie gry kupować. Opisaliście tylko parę gier na starcie konsolki, a potem cisza. Od tamtej pory ukazało się parę gierek, ale zupełnie nie wiem, jakie kupować, żeby nie wtopić dwóch setek na jakiegoś crapa.

Gdybym był Kermitem zacząłbym się teraz miotać z lewej strony na prawą i z powrotem i bezwładnie machać z tych stron rękami krzycząc: Dwie stówy?! Dwie stówy?!!!! Dwie stówy??!!!!!

Wiem, wiem zaraz powiesz, że N-GAGE kupiłem tylko ja i jeszcze dwóch kolesi gdzieś tam.

OK, tę bitwę przegrałem, ale ta wojna jeszcze się nie skończyła!

Fakt, pierwsza wersja była obciachowa i droga, ale QD to inna sprawa.

**Znałem kiedyś gościa, który w takiej sytuacji napisałby coś w stylu:
Pełen szacunek dla Nokii, że już druga z ich konsol nie wymaga podręcznego stolika i czterech rąk do zmiany gry.
Ale jego już nie ma.**

Myślę, że się nieźle sprzedaje jak na polskie warunki.

Myślę, że nie.

Zaraz po premierze przez dwa tygodnie miałem spore problemy żeby ją kupić (w Łodzi), tak szybko znikała z półek (przynajmniej w Media Markt).

No, tu to jestem zaskoczony. Autentycznie.

Mogłoby kupić ją jeszcze więcej ludzi gdyby mieli gdzie poczytać o grach. Dajcie szanse tej konsolce, jest całkiem niezła. Nawet kącik MOBILE zdjęliście, chociaż założę się, że sporo ludzi gra na komórkach. Wiem, że pisali, że nie potrzebny itp. I co z tego? Ja, np. nie czytam PES PARTY, a wcale nie chcę żeby je wywalić z pisma.

Tu chyba chodzi o liczbę osób robiącą poszczególne z tych rzeczy (wiesz – przysyłanie maili i listów z prośbą o zmiany takie i owakie). Ale rzeczywiście te strony komórkowe mają naprawdę małe poparcie. Może gdyby czytelnicy enplusa, którzy zostali zarażeni wirusem telefonów, przez które za jedyne dwie stówki można zagrać na pionowym ekranie zebrali się do kupy i wysłali maile domagające się przywrócenia kącika to coś by się stało. Bo na razie jeden głos to za mało, nawet jeżeli przy okazji stanowi 16,6666666666666666666666666667% społeczności polskich ngageowców.

Trochę wyrozumiałości, dla każdego coś miłego. Proszę tylko o umieszczenie od czasu do czasu jakieś recenzji na N-GAGE, może w POCKET WARRIOR? Nawet jak Nokia nie przysyła wam gier do recenzji to chyba macie jakieś znajomości w sklepach, które wam te gierki pożyczą.

KYLU

Oj tam od razu sklepach. Zapytamy się, czemu Nokia przestała nam przysyłać gry.

PRZESKOKI W EWOLUCJI

Witam, przejdę od razu do rzeczy.
Mam zamiar zakupić Pro Evolution Soccer 4 (dopiero teraz, bo na razie nie miałem funduszy), ale martwi mnie jedna kwestia, otóż słyszałem od kilku osób, iż gra po prostu się zawiesza. Niestety, nie mogę sprawdzić tego osobiście, więc z potwierdzeniem lub zaprzeczeniem tych pogłosek zwracam się do was, bowiem na pewno gracie w PESa dość często. Proszę o możliwie jak najszybszą odpowiedz, z góry dzięki.

ADAM

**Mi nie zawiesiła się ani razu, ale potrafi przyciąć i to tak, że ja przepraszam.
Jest świetna – racja, ale po raz pierwszy w historii Pro Evo coś uważam za skopane na poziomie technologicznym. Już nawet te przeklęte ręce mi tak nie przeszkadzały w trójce. Czyli – zawieszki – nie stwierdzono. Zwolnienia i przycięcia animacji – niestety jak najbardziej. Zresztą Marcel wypowiadał się już na ten temat na łamach swojego działu.
Ta, i mogę dodać tyle – zawieszała się wersja beta, którą piraci skądś tam wytrzasnęli i puścili w obieg. Polecam.**

NIGGA PLEASE

Whassup homie?

**Głupia sprawa, ale nie wiem czy odpowiadać po polsku, angielsku czy dyskretnie pomijać.
No więc – dzięki, wporzo.**

W sumie nie wiem, do kogo powinienem skierować tego mejla, wiec padło na Ciebie. Jak Wam się podoba szydera z Reflections w San Andreas? Bo domyślam się, że macie je już za sobą.

**Prawdę powiedziawszy piszesz do mnie, a zwracasz się do kolektywu. Zobaczymy jak pójdzie nam ta rozmowa.
No więc my jeszcze nie mamy, ale część z tych prawdziwych nas, czyli ich pewnie już ma, ale pewnie nie my wszyscy, tylko część z nas.**

Misja Madd Dogg Rhymes. Jeden z ochroniarzy w chawirze gra na konsoli i cedzi: „How could Refractions mess up so bad? Tanner, you suck ass!" (tak to mniej więcej leci, bo piszę z pamięci) Hehe.

**Niezłe. Takie kopniaki były nieuniknione.
I nie ma co owijać w bawełnę – Driv3r jedzie znacznie węższą drogą niż San Andreas, w które ja, znaczy my-ja gram już od jakiegoś czasu, niespiesznie. I uważam, że to kawał genialnej roboty. Niejeden rpg mógłby się schować za tym rozbudowaniem, a to gra akcji. Mistrzostwo świata.**

That's gangsta. Myślę, że za taki tekst powinienem pozwolić mu żyć, ale nie mogłem zostawiać świadków, wiec sorry nigga, my bad...

Dokładnie – najmocniejsze teksty to nie wszystkie te faki i niggasy, tylko niemal dosłownie wypluwane „fool" i „my bad".

Motywy z filmów też są mocne:
Misja, gdzie ucieka się z Big Smoke'iem na motorze przed ruskimi -> spadająca z położonej wyżej autostrady ciężarówka i „otwieranie" bramy gunem -> Terminator 2
Helikopter próbujący zmiksować naszych ziomali -> któryś z Bondów.
Na pewno będzie tego więcej ale na razie zczaiłem tyle.
Keep it real homies

og cwebb

O, tak. Jest tego mnóstwo. I coś mi mówi, że listów o tej grze jeszcze parę dostaniemy. Ale pamiętajcie, który, uch... tak... czarnuch był pierwszy.

W NIEDUŻYM SKRÓCIE

Dobra, tu jest dłuższy list, więc pod koniec sobie pofolguję i będzie śmiesznie. Lecimy. Tak za stare czasy.

Niekrótko myślałem nad napisaniem listu. W końcu jednak wszystkie moje wnioski powstałe po lekturze Neo musiały zostać przynajmniej częściowo przelane na papier, co niniejszym czynię. Wasze pismo czytam już długo, gram jeszcze dłużej, a myśleć dano mi już 18 wiosenek temu. Obecnie gram na Xboksie (przesiadka z PS2). Obserwując wasze FAQ i Neona nasunęło mi się kilka spostrzeżeń dotyczących gier jako pokładu radości i inspiracji. Przejdźmy więc do sedna sprawy, jako że z reguły w listach do brzegu dopływa się po pozdrowieniu, orzeknięciu się fanem i stałym czytelnikiem (all correct).

Okej.

Dla mnie tytuł niemal doskonały to gra, która daje kopa mojej wyobraźni przez długi czas i wpływa na mój światopogląd. I owszem, jest to mała polemika odnośnie tekstu Grabarza (dla którego szacun).

Tu się z Tobą zgodzę.

Podobno gry niczego nie uczą. Dobrze jest wyjść z tego założenia. A już najlepiej dojść do wniosku, że pożerają czas. Wtedy podejdziemy do sprawy racjonalnie i polecą już same zalety grania.

**Myślę, że trochę to uprościłeś. Rzadko kto tak naprawdę wierzy w zalety płynące z siedzenia godzinami przed telewizorem i wciskania przycisków na padzie.
Czy sesja z Finalem ma rzeczywiście lepsze skutki niż dwie godziny zajęć z tak zwanym native speakerem?
Ilu słabo znających angielski graczy rzuciło się do słownika w poszukiwaniu tego, co oznacza słowo Decoy w imieniu jednego z członków Foxhound?
Ile osób dowiedziało się z MOH Underground czegoś więcej o drugiej wojnie światowej niż to, że Niemcy odkopywali granaty? No właśnie...**

Jednak, aby dostrzec w kodzie, wręcz uchwycić, coś niepowtarzalnego i ulotnego potrzeba czasu i wyobraźni, przez co braku racjonalności w naszym rozumowaniu. Marcel pisał ostatnio o świątecznym wysypie gier. Całkiem sprawnie, troszkę na siłę, ale jednak racje swoje przekazał.

**Na pewno strasznie się ucieszy z tego „troszkę na siłę".
Wiadomo, ale always look on the bright side – „całkiem sprawnie" to też coś, a na dokładkę przekaz został zdaje się zrozumiany... – mac**

Grabarz oczywiście wtrącił swoje wiecznie słuszne trzy grosze (i proszę nie podejrzewać mnie o ironię!) i dzięki tym dwóm stronom waszego pisma spojrzałem na światek gier jako na wielką, komercyjną machinę.

Brawo.

Strasznie przykra sprawa. Czasem wkładając płytkę do konsoli widzę jak producenci odpalają kubańskie cygara na leżaczkach przy plaży w otoczeniu dominikańskich palm i panienek (mam tu na myśli arcydzieła będące także bestsellerami, bo w większości takie tytuły kupuję).

Światem kręci pieniądz, a ludzie lubią rozrywkę. Nie ma o co drzeć szat. Jeżeli jacyś gracze lubią w coś grać i sprawia im to przyjemność, to o co się smucić? A zazdrościć można jeszcze tylu innym osobom, że żółci człowiekowi zabraknie...

I nie ma w tym za grosz pasji i głębi! A załóżmy, że w czytniku ma się kręcić MGS2... Wróćmy teraz do tego, co generują gry. Gry takie jak Medal of Honor uczą historii, gry pokroju Final Fantasy ukazują uniwersalność motywów bliskich człowiekowi – nieważne gdzie i kiedy, zawsze będą nam towarzyszyć śmierć, smutek, ale i radość, śmiech.

Te lepsze, policzalne na palcach obu rąk – tak. Tak samo jak książki, wiersze, filmy, dialogi z doświadczonymi osobami...

Otwierają oczy na świat. Gry pokroju Burnout 3 pokazują, żeby za szybko nie jeździć... Że co?

To trzeba to zobaczyć w grze, żeby zrozumieć? Być może tak, jeżeli ktoś ma niewyobrażalnie płytką wyobraźnię, ale taka osoba, z pomocą pana Darwina prędzej czy później (choć raczej to pierwsze) opuści ten padół.

No właśnie. Co wspólnego mają bijatyki, wyścigi, erpegi i te wszystkie inne gatunki gier? Weźmy takiego Burnouta 3. Hyh. Sama radość. Nie daje o sobie zapomnieć. Konsolka wyłączona, płytka na półce, a nas coś świerzbi. I tu właśnie zaczyna się nasza pasja. Dość kontrowersyjne podejście do bycia graczem, ale jednak myślę, że to właśnie tego szukamy. Bo to pasja i wyobraźnia łapią nas w swoje macki i ciągną po forach internetowych i po stronach poświęconych grom. Powodują, że łapiemy za ołówek i zaczynamy rysować.

Obawiam się, że tu mówisz o kreatywnych pasjonatach. Zapewniam Cię, że ponad 90 procent graczy ma głęboko gdzieś zrobienie czegokolwiek ponad zagranie w coś. Przelecenie przez fabułę dla paru ciekawszych walk, jakiejś animacji, wreszcie – tego fachowego efektu blura. I nic więcej ich nie interesuje.

A nawet dosiadamy się do klawiatury i zamiast wstukiwać emoty zaczynamy pisać! Dokładnie jak Scorpio z numeru listopadowego. I choć przez 80 procent czasu (jak ja) jesteśmy zajęci sprawami zupełnie niezwiązanymi z grami to jesteśmy graczami. Wyobraźnia napędza wyobraźnię i tak dochodzimy do optymistycznie zamkniętego koła barwiącego nasze życie. Fan-arty, Fan-fiki, klany, turnieje, spotkania i wszelkiej maści własne przedsięwzięcia, stworzenie własnego slangu (na ten temat powstają prace magisterskie) to właśnie bycie graczem. I czasem trzeba olać fakty i rzeczywistość. A Soul Calibur nauczył nas nie tylko tego, że jak ma się przewiązane oczy to można walczyć scyzorykami. Nie. Złapał nas za gumowe szelki i zaciągnął w świat Namco, pokazał klimaty awanturniczego średniowiecza i stworzył idealne warunki do zgłębiania wiedzy o człowieku jako śmiertelniku. A to praktycznie wszystkie możliwości na raz.

SOQ aka Grybo

List przyjemny i optymistyczny, ale też nieco za bardzo freestylowy. Płynie z jednego tematu w drugi i raz, że trochę brakuje mu wyrazistej tezy, a dwa – część argumentów jest bardzo łatwych do zbicia. Ale publikuję go. Ku pokrzepieniu serc.
Bo jest przyjemny.

No, ale pożartowaliśmy już sobie, a tymczasem tegomiesięczny FAQ dobiegł końca. Jakbyście chcieli więcej takiego folgowania jak to w ostatnim liście to dajcie znać – inaczej pojedziemy na poważnie.
■ ■

FORUM - dołącz do dyskusji, zarejestruj się na www.neo-plus.pl

TOPIC: CZY TWOJA KONSOLA NEXT-GEN BĘDZIE KONSOLĄ NINTENDO?

Ciekawe zagadnienie. Co sądzą o nim gracze?

Greg: Powiem szczerze, że już w życiu nie kupię żadnej konsoli Nintendo (o ile jeszcze jakaś będzie). Zawierzyłem im swoje pieniądze dwa razy (N64 i GCN), ale na trzeci raz nie zasługują, bo nie uczą się na swoich błędach. Nie wiem, jacy twardogłowi pracują w zarządzie Ninny, ale to muszą być wyjątkowo odporni na wiedzę i zmieniający się rynek ludzie. Mieli rację ci, którzy mówili, że jeżeli za producentem konsoli nie stoi potężny kapitał (jak w przypadku Sony czy M$) to ta konsola nie ma szans na rynku...

xeloss: Nintendo ma za swoje. Przez olewanie starszych graczy, którzy decydują o rynku, bo oni zarabiają i wydają pieniądze, już druga konsola z rzędu okazuje się klapą. Teraz w dodatku traci swój najmocniejszy exclusive (RE4).

Krzych Ayanami: Obserwując działania Nintendo nie mogę się pozbyć wrażenia, że jedynymi ekskluzywnymi tytułami na Revolution będą kolejne Zeldy, Mariany i Metroidy. A cała reszta i tak będzie na PS3 i Xbox 2, tylko w jeszcze lepszym wydaniu.

Kaxi: Wszystkie odpowiedzi w tym temacie są i będą zapewne pisane przez pryzmat sprawy RE4. A ja się wyłamię i powiem, że coś stwierdzić będę mógł dopiero po przyszłorocznym E3. A to dlatego, że żaden z next genów nie ma gotowej specyfikacji, nie ma żadnych launch titles i nie wiadomo, co takiego rewolucyjnego ma być w Revolution. Wiecie, jak się zmieni marketingowiec w Ninny i na start Revo oprócz Zeldy Mario i Metroida będzie nowy Devil May Cry, nowy Metal Gear, Tekken, Soul Calibur to wielu z Was zmieni zdanie. Ale to gdybanie i równie dobrze na start Revo może być remake Super Mario Bros.

Mielu: Kaxi, tu nie chodzi tylko o RE4. Chodzi o wszystkie inne exclusive'y, które przestały nimi być. Chodzi o to, że Ninny straciło Rare i po części Silicon Knights. RE4 przelewa czarę goryczy. Jeśli firma nie potrafi zadbać o to, co jest dla niej najlepsze, o najważniejsze gry 3rd party itp. to o czym tu rozmawiać? Nie ma co gdybać, że może będzie DMC czy MGS, a może nie. Chodzi o to, że jeśli ktoś (jak ja) dał się już przekonać do Gacka (właśnie przez RE4 albo VJ) tak teraz stracił jakiekolwiek zaufanie do tej firmy. Na pewno nie rzucę się na Revo czymkolwiek nie będzie. A jeśli już to i tak będzie to ostatnia duża konsola jaką kupię. Bo po co się ścierać skoro Ninny nie potrafi zadbać o klienta?

Piotrek_SN: Mimo, że daleki jestem od wieszczenia upadku Nintendo, firma ma 2 wyjścia – albo zaprzyjaźnić się z kimś mocniejszym finansowo, ale przede wszystkim ideowo-marketingowo (najrozsądniejszy byłby mariaż z Matsushitą, choć nawet opcja z Microsoftem nie jest taka do końca zła), albo już wkrótce dochód Iwaty i spółki będzie generowany wyłącznie przez Pokemony... I to też do czasu, kiedy dzieciaki złapią je wszystkie...

gruby: Wydaje mi się, że najlepszym rozwiązaniem dla Nintendo, byłaby umowa z Microsoftem. Długo o tym myślałem i to po prostu ciśnie mi się na mózg. Microsoft nie może zdobyć Japonii – Nintendo mogłoby się okazać dla nich kartą przetargową w tym temacie. Plus oczywiście olbrzymi splendor. Rare i Ninny (plus być może SK + studia takie jak Retro, czy Camelot) znowu pod jednym dachem (szkoda że cudzym, ale zawsze). Dla Ninny korzyści byłyby olbrzymie. Jeśli zachowaliby suwerenność (względną), mogliby w końcu przestać grać zachowawczo, eksperymentować, robić gry długo i namiętnie. Dostaliby GENIALNY sprzęt (nie mam wątpliwości, że Xenon zmiażdży konkurencję, jeśli chodzi o technikalia, podobnie jak Xbox wsysa pod tym względem obecną: Ninja Gaiden czy Chronicles of Riddick pokazują na co go stać i naprawdę odbiegają graficznie od gier na GCN i PS2), a poza tym: doskonały marketing. Jest to IMO wyjście idealne. Na rynku zostają dwie konsole, co dla graczy i developerów jest lepsze.

1qaz1q: Kiedyś nie pochwaliłbym tego, co napisał gruby, ale ostatnio sam się nad tym zastanawiałem i faktycznie mogłoby to być wyjście z tej całej sytuacji. Jest tylko jedno ale. Sega za czasów DC robiła genialne gry – 80 procent można było kupić w ciemno, a teraz? No właśnie, jednak wolałbym, żeby gry Nintendo były dopieszczone jak tylko się da, a historia Segi pokazuje, że różnie bywa.

NOWE, STARE GRY

Nie kochamy remake'ów. Do czasu, aż się pojawiają, hehe.

AVErsiv: Powiedzcie, co myślicie o odmładzaniu gier. Czy macie grę, którą pragnęlibyście zobaczyć w identycznej formie, ale w całkowicie nowej szacie graficznej? Jaka byłaby to gra? Ja chciałbym, aby zrobiono Ninja Gaiden 2 na nowe konsole, ale tak, aby nie zmieniła się gra, a jedynie grafika (NES lata świetności ma już za sobą). Czy zmiana grafiki dałaby wam motywację, by jeszcze raz siąść przy jakimś tytule? Czy po prostu wychodzicie z założenia, że i tak byście ją przechodzili?

Szwedu: Moje marzenie to Metal Gear i Metal Gear 2: Solid Snake. Dwa remake'i na „bazie" MGS 3. To by było coś... Ale nie jaram się tą perspektywą, bo Kojima już „coś gdzieś tam" mówił, że nie zamierza obu wyżej wymienionych tytułów odświeżać. Szkoda.

gruby: Bardzo fajne pytanie. Ja na przykład jestem totalnie za remake'ami, pod takim przeto warunkiem, żeby taka gra kosztowała odpowiednio taniej. Taki ze mnie materialistyczny świntuch. Resident Evil czy Metal Gear Solid: The Twin Snakes to super gry. Jednak jeżeli chodzi o to, czy zaliczywszy pierwowzór (do dwóch powyższych zasiadałem po raz pierwszy, nie grałem w nie na PSone) skusiłbym się na przejście remake'a, to chyba jednak bym odpuścił. Naprawdę trudno mi powiedzieć. Chociaż takie GoldenEye albo Zelda: Ocarina of Time bym kupił. Tyle, że nie sądzę żebym z Okaryny miał jakąś przyjemność (mówimy, że kompletnie nic się nie zmienia w stosunku do oryginału), ponieważ przeszedłem ją już na 10,000 sposobów i po prostu znam ją na wylot.

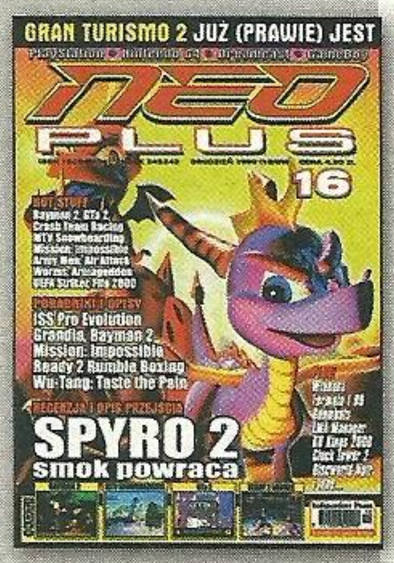
Jiraiya: A ja nie jestem za remake'ami (nonkonformista ze mnie, hehe). Zanim zaczniecie ciskać piorunami, śpieszę wyjaśnić czemu: otóż patrząc na kierunek, w którym podąża branża nie mogę się oprzeć wrażeniu, że niedługo będziemy mieć do czynienia z patologiczną sytuacją wydawania samych sequeli i remake'ow. IMHO taki np. Chrono Trigger, Silent Hill czy Soul Reaver nie posiwiały jeszcze na tyle, żeby musiały powstawać ich remake'i (na zachodzie są one normalnie dostępne. wiec gdzie w tym sens?). Wolałbym nową odsłonę, np. gier z NESa, ale to trochę inna bajka, bo ze starej gry zostaje w takim przypadku tylko zarys fabuły i główne postacie, a kompletnej przemianie ulega wszystko inne.

Forum opracował: Blizzard Beast

RETROSPEKCJA

Pięć lat temu w Neo Plus

N+ numer 16 z grudnia 1999. Największą ekscytację wzbudziły pierwsze screenshoty z Tekken Tag Tournament na PlayStation 2 - zapowiadały prawdziwą rewolucję graficzną. Rynek automatów był wtedy dość ważny z powodu licznych konwersji na konsole - val B. szalał w Rzymie na wystawie Enada, z której spisał obszerną relację. Odwiedziliśmy antypiracką organizację FOTA, zdrowo też namieszała w redakcji robocza wersja Gran Turismo 2. Gwiazdą numeru został jednak smoczek Spyro, którego druga część przygód okazała się jedną z najbardziej rozchwytywanych gier sezonu - opublikowaliśmy recenzję i opis gry.



■ Pierwsze testy Gran Turismo 2... „Pewnie teraz zadajecie sobie pytanie czy GT 2 spełni wasze oczekiwania. Już teraz mogę wam powiedzieć, że z całą pewnością tak. Mimo niewielkich postępów technicznych, warstwa merytoryczna została wzbogacona tak, że zabawy starczy na co najmniej miesiąc. Przed wami nowe trasy, świeżutkie maszyny i wzbogacony tunning. Na początku 2000 czeka nas kolejne wydarzenie..."

TO BYŁO NA TOPIE

Mission: Impossible na PS one. Grabarz: „To ciekawa gra. Powinniście w nią zagrać. Zwłaszcza, że aktualnie bez konkurencji na PSXa." Ocena: 7/10

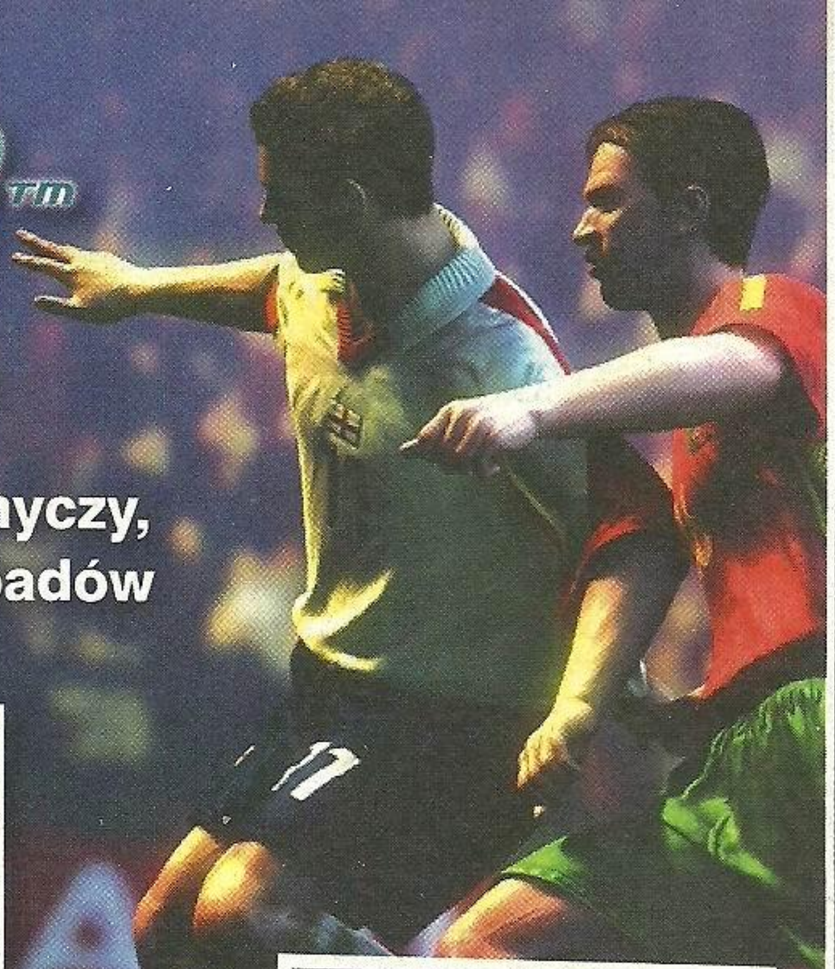
Rayman 2: „Nieubłaganie nasuwa się porównanie do niezwyciężonego Banjo. Myślę jednak, że miś i dzięcioł mogą już wybrać się na wakacje i oddać pierwsze miejsce nowemu koledze." Anek, 8/10

"...autorzy postanowili jednak zejść z utartej ścieżki. Wykorzystać engine i nieco go rozbudować oraz wydać grę o zupełnie innym charakterze. I tak powstał CRASH TEAM RACING" - 8/10, Brat

MTV Sports Snowbarding. „Choć gra zyskała w moich oczach spore uznanie, ma jednak jedną wadę: jest za mało rozbudowana. Za mało tras, postaci desek. Po prostu za mało wszystkiego." Gulash, 8/10.

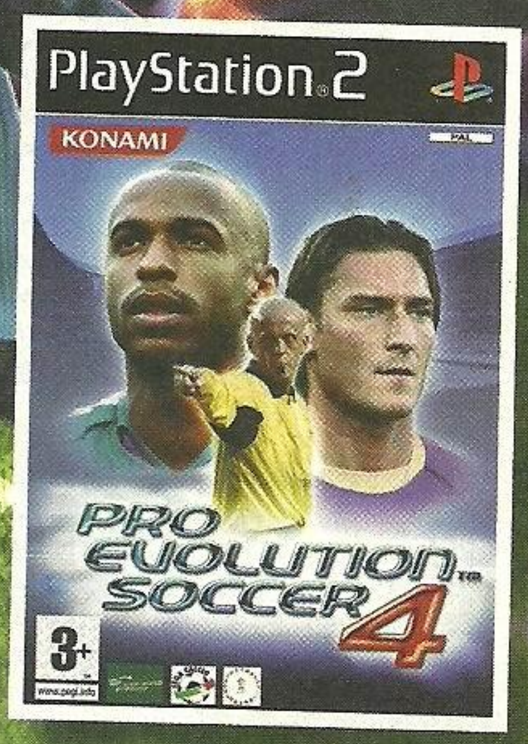
■ Spyro 2! Brat pisał: „No i w ten sposób mamy mały galimatias. Co wybrać? 40 WINKS, BUGS BUNNY czy SPYRO 2? Osoby stawiające dobrą gratikę nad kreskówkowy humor powinny odrzucić przygody królika. Szczerze mówiąc tak do końca sam nie wiem co wybrać i jak wam pomóc dokonać wyboru. Mam nadzieję, że nigdy nie będę musiał stanąć przed podobnym dylematem. Najlepiej oczywiście kupić wszystkie i zagrać we wszystkie..."

PRO EVOLUTION SOCCER 4™



KONKURS! Do wygrania: dziesięć smyczy, dziesięć breloków i dziesięć mousepadów z logo Pro Evolution Soccer 4!

KTÓRA EKIPA ODPOWIEDZIALNA JEST ZA PRO EVO 4?
a) KONAMI TYO
b) KONAMI HAWAII
c) KONAMI OF AMERICA

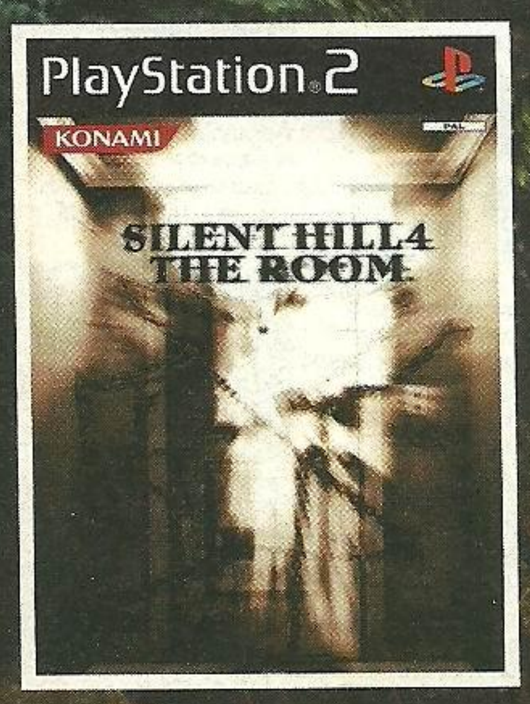


JEŚLI CHCESZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYŚLIJ SMS POD NUMER 7216 O TREŚCI A, B LUB C POPRZEDZONEJ HASŁEM NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + vat. Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

SILENT HILL 4 THE ROOM™

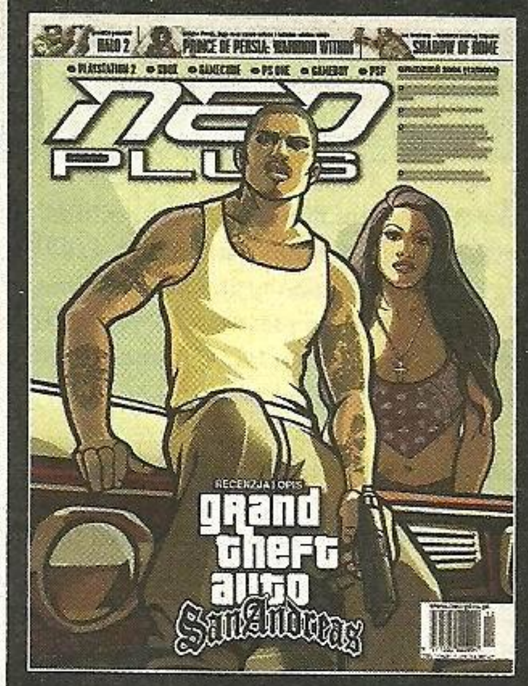
KONKURS! Do wygrania dziesięć mousepadów Silent Hill 4 i dziesięć magicznych kubków SH4.



JAK MA NA IMIĘ DZIEWCZYNA POMAGAJĄCA BOHATEROWI SH4?
d) MARIA
e) CONCHITA ALONSA
f) EILEEN

JEŚLI CHCESZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYŚLIJ SMS POD NUMER 7216 O TREŚCI D, E LUB F POPRZEDZONEJ HASŁEM NEO (NEO D, NEO E lub NEO F)

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + vat. Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.



nr 71 grudzień 2004
(12/2004)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Maciej Zając
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Vince & Soul

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, Flik, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład matt@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

Świętuj z nami mamy nie tylko Kill Zone :-)

TAK NISKIEJ CENY NIE MA NIKT: 2 ORYGINALNE KARTY PAMIĘCI 8 MB DO PS2 U NAS PO 189 ZŁ.!!!

SUPER

Pro Evolution Soccer 4

Sonic Heroes

Resident Evil OUTBREAK

GTA San Andreas

ONIMUSHA 3

Call of Duty Finest Hour

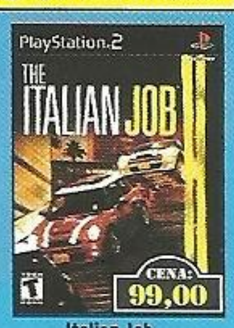
Gran Turismo Prolog

Legacy of Kain Defiance

DRIVER 3

FIFA 2005

NEED FOR SPEED Underground 2



Italian Job

HIPER

DJ Decks

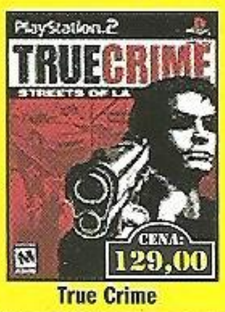
Gladiator

Władca Pierścieni Trzecia Era

JAK & DAXTER 3

KILL ZONE

Mortal Kombat Deception



True Crime

FIRE FIGHTER F.D. 18

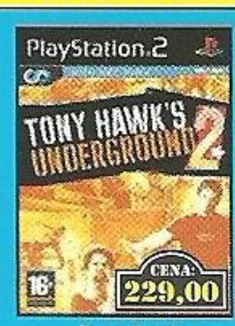
Prince of Persia 2 Warior Within

Burnout 3

Mission Impossible

Colin 2005

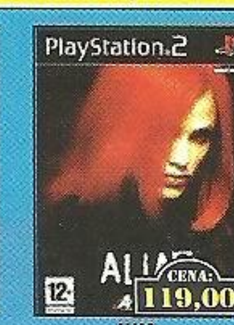
Silent Hill 4



Tony Hawk Underground 2

Midnight Club 3

Fallout Brotherhood of Steel



ALIAS

LMA Manager 2005

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 39 ZŁ)

Sleed Storm 39	Jak and dexter..... 99	Simpson Hit & Run 149	URBS Sims in the City... 199
Dark Angel 49	Lego Drome Racers..... 99	EYE Toy Play 159	Total Club Manager2005 . 199
Mace Griffin Bounty Hunter 49	Next Generation Tenis.... 99	Futurama 159	Wolfenstein..... 199
Dragon's Lair 49	Rally Fusion:Race of Champ99	Gregory Horror Show.... 159	X-MEN 2: Wolverines Rev. 199
Mad Dog McCree 49	ScoobyDoo Night 100Frigh. 99	Harry Potter i kamień filoz 159	XIII 199
Space Ace..... 49	Next Generation Tennis... 99	Primal 159	Zone of the enders 2runner199
Who Shot Johnny Rock? .. 49	Resident Evil Survivor2: CV... 99	Robot Battlecry..... 159	Tak & the power of Juju . 219
SSX Tricky 59	JB 007 Agent Under Fire . 109	Spyro Enter The Dragon Fly. 159	Max Payne 2..... 219
Deus EX..... 69	Blood Omen 2..... 119	Black and Bruised..... 169	Smash Court Tennis 2... 219
Herdy Gerdy 69	Casper 119	Castlevania Lament of	TOCA Race Driver 2..... 219
Jet Ski Riders..... 69	Colin 4 119	Innocent..... 169	Spiderman 2 219
Shox Rally Reinvented.... 69	Commandos 2 119	No one lives forever 169	PSI OPS Mindgate Conspiracy
Twin Calibre 69	Conflict Desert Storm 2.. 119	SOCOM 2 169	Shreek 229
Time Spliters 69	Evolution Skateborading . 119	Jak 2 Renegade 179	SING STAR + MIKROFONY 229
BURNOUT 2 79	Evolution Snowboardnig . 119	Mark of Kri..... 179	Worms Forts: Under Siege 229
FMX Freestyle Metal X.... 79	Ferrari F 355 119	Sly Raccoon 179	Star Wars Battle Front .. 239
Getaway 79	Gift 119	Euro 2004 185	WRC 4 239
GT Concept..... 79	Gran Tourismo 3..... 119	FIGHT NIGHT..... 185	The Incredibles..... 239
Harry Potter Quiditche ... 79	Jimmi Neutron 119	NHL 2005..... 185	Shark Tale(Rybki z Ferajny)249
JB 007 Night Fire..... 79	Max Payne 119	NBA 2005..... 185	Star Wars CLONE WARS ... ?
Lake Master EX..... 79	Ninja Assault 119	Tiger PGA Tour 2005.... 185	Terminator 3 Redemptation . ?
Lord of the rings 2 Towers 79	Ratchet and Clank 2 119	Bloodrayne 189	Forgotten Realms Demon
Lord of theRings Powr.Król 79	STUNTMAN 119	Chaos Legion 189	Stone ..... ?
Magix Music Maker 79	Tony Hawk Pro Skater 4.. 119	007 Everything or Nothing189	Bards Time..... ?
Medal of Honor Rising Sun 79	Under the Skin 119	Harry Potter Więzień Azka.189	
Midways Arcade Treasure I 79	Virtua Cop 1 & 2 Elite Ed. 119	R:Racing Victory..... 189	KierownicaSAITEK Rx500. 249
NBA LIVE 2002..... 79	WRC 3 119	Silent Scope 3..... 189	JOYPAD Dualshock Sony . 129
Need for Speed Undergroun.79	Hulk..... 129	Simpson Road Rage 189	JOYPAD SAITEK RX 69
NHL 2002..... 79	Kingdoms Heart 129	Tomb Raider Angel Darkn. 189	KABEL S-Video oryg. Sony 129
Resident Evil Survivor2:CV. 79	Klonoa 2 129	War of the Monsters 189	PILOT do PS2 oryginał... 149
Sims Bust'in out..... 79	Auto Modelista 139	Richard Burns Rally 198	
TOCA Race Driver 79	Baldurs gate DA 2..... 139	Alpine Racer 3 199	Podstawka do ps2 SREBRNA 29
Ty Tysmanian Tiger 2 79	Centre Court: Hard Hitter2.. 139	Amplitude..... 199	Podstawka do ps2 CZARNA..... 29
WRC..... 79	Dead or Alive 2..... 139	Ape Escape 2 199	Przedłuzacz do joypada.. 19,9
WRC 2 Extreme..... 79	EYE TOY GROOVE 139	Contra 199	Kabel Optyczny..... 49,9
Vampire Night..... 79	Splashdown 2 139	Def Jam Fight for NY.... 199	MATA do tańczenia..... 49
Viewtiful Joe..... 79	TonyHawk ProSkaterUnder 139	Dino Stalker 199	Action Replay MAX 199
Harry Potter Komnata taj. 89	WRC 3 139	F1 2004 199	JOYPAD Analog.SoftTouch . 70
Knockout Kings 2002 99	Chessmaster 149	Gladius..... 199	KABEL RGB/AV 29
NBA Live 2003 99	Destruction Derby Arenas 149	Indiana Jones&Emp.Tomb 199	KLAWIATURA..... 109
Crashed 99	Great Escape 149	Rise to Honor 199	Kabel LINK..... 19,9
Enter the matrix 99	Rayman 3 149	Spy Hunter 199	Karta Pamięci 8 MB oryg .. 119
Freedom Fighters 99	RUNE 149	Splinter Cell PandoraTomm199	Karty Pamięci 8MBx2 szt .. 189

GRY GBA/SP

Aggressive Inline... 149,9	Batman Vegeance .. 119,9	Breath of Fire..... 99,9	Bond Everyth/nothing119,9
Britney's Dance Beat 69,9	Castlevania 159,9	Chessmaster..... 99,9	Doom 2 69,9
Driven 99,9	Duken Nuken 199,9	Extreme Ghostbusters 99,9	Final Fantasy Tactics 199,9
Gremlins..... 99,9	Hugo Bukkazoom .. 169,9	Hugo Evil Mirror PL 169,9	Hulk..... 99,9
Jazz JackRabbit ... 149,9	Lego island 2 99,9	Lego island xtreme st. 99,9	Lost Vikings 99,9
Medal of Honor Infiltr119,9	Mega Man 2..... 99,9	Mortal Kombat DA.. 149,9	Moto Racer..... 99,9
Mummy Man..... 149,9	NBA Jam 2002 99,9	Next Generation Tenis 99,9	NFS Underground .. 129,9
Pinball Challenge ... 99,9	PinkPanterPinkadelic. 99,9	Pokemon Rubby ... 199,9	Pokemon Sapphire . 199,9
Pokemon Fire Red.. 229,9	Pokemon LeafGreen. 229,9	Power Rangers 99,9	Spyro 2 Season of Ice 99,9
Sum of all Fears 69,9	Super Mario 189,9	Tarzan 129,9	The Scorpion King.. 169,9
Rainbow Six 169,9	Turok Evolution 99,9	Wario Land 4 189,9	Wofenstein 3D 119,9
Zone of the enders . 169,9			

KONSOLE

CENA: 449,-

KONSOLA GAMEBOY SP dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS:
- niepowtarzalny futerał
- folia ochraniająca ekran (ilość ograniczona)

JOYPAD BEZPRZEWODOWY Air Style

CENA: 199,-

KONSOLE

NOWA konsola 699,- Ps2+joypad+SingStar

Konsola + gra a moze + gry ? Zawsze dogadamy się :-)

Wybierz swój pakiet i spytaj o aktualną cenę

NOWA "Cienka" PS2 +joypad Sony +Network Adapter +ogólnopolska gwarancja SONY

18 Wheeler 119	Aggressive Inline 119	Batman DarkTommorow 69
Cel Damage..... 99	Crazy taxi 119	Dakar 2..... 99
Doshin the Giant 99	Drome racer 119	Disney Magical Mirror 119
Donkey konga PAK... 239	Eggomania..... 99	F1 Career Challenge... 79
Final Fantasy Crystal Cronicles..... 189	Fifa World Cup 2002 . 109	ISS 3..... 139
Luigi`s Mansion 129	Mario Party 5 139	Mercedes World Racing179
Metaltal Gear Solid TS 249	Metroid Prime 139	Metroid Prime 2..... 199
Mortal Kombat DA... 139	NBA courtside 2002.. 139	Need for speed HP 2 . 119
Pikmin..... 99	Pikmin 2 229	Pokemon Colosseum . 229
Prince of persia 239	Soul Calibur2..... 139	Starfox Adventure.... 139
Top Gun..... 99	Ty Tysmanian Tiger.... 99	UFC..... 119
Wave Racer 119	Zelda..... 139	

karta pamięci 59 bloków 89,-
karta pamięci 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-

Konsola Gamecube +pad

CENA: 444,-

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje 119 zł.!!!

PS ONE - UWAGA ILOŚCI NIEKTÓRYCH TYTUŁÓW SA MOCNO OGRANICZONE NAWET DO 1 SZT.

Action Bass..... 69,9	Alone In The Dark 99,9	Army Men Team Assault . 89,9
Baby Felix TENIS 39,9	Barbie Race & Ride ... 139,9	Blaze & Blade..... 139,9
Bond 007:	The World is not enought 39,9	Buster and the Beanstalk 99,9
California Surfing..... 59,9	Carmageddon . 69,9	Cleopatra Fortune..... 69,9
Colin McRae 69,9	Crash Bash 99,9	Crisisbeat 69,9
Demolition Racer..... 59,9	Destrega 99,9	Die Hard Trilogy 2 99,9
Egypt II The Heliopolis	Prophecy..... 69,9	Equestriad 2001 59,9
E.T. Extra Terrestial 69,9	Evo's Space Adventure.. 49,9	Formula 1 2001..... 99,9
F1 Championship Season 2000..... 59,9	Fade To Black..... 69,9	Fear Effect 2:Retro Helix159,9
Fifa 2004 69,9	Final Fantasy IV+V Anth 119,9	Final Fantasy IX..... 159,9
Final Fantasy Origins .. 129,9	Firebugs 119,9	Forsaken..... 129,9
G-Police 2: Weapons of Justice 99,9	James Bond Pack..... 69,9	Gungage 59,9
Harry Potter i Komnata Tajemnic 39,9	Hoobs 99,9	Hogs of War..... 59,9
Hogs of War + Worms .. 99,9	Hot Wheels Turbo Racing 99,9	Hugo Frog Fighter (PL).. 99,9
In Cold Blood..... 79,9	Jinx..... 99,9	Kiss Pinball..... 69,9
Klonoa Beach 89,9	Kotobuki Grand Prix.... 69,9	Kurushi Final..... 119,9
Lego Island 2..... 99,9	Lego Racers..... 99,9	Martin Gothic Unification 69,9
Medal of Honor + M.O.H. Underground.... 69,9	Karta pamięci 1 MB 19	Konsola PsONE tylko 299

Baby Felix Tennis

Resident Evil 3 NEMESIS

Kiss Pinball

Final Fantasy Anthology

Megaman X 5 49,9	Micro Maniacs..... 69,9	Mike Tyson Boxing.... 99,9
Motocrossmania 59,9	Monsterseed 99,9	Mountain Bike..... 69,9
MTV Snowboarding.... 59,9	NHL 2000 Live..... 59,9	One Piece Mansion ... 59,9
PGA European Tour Golf 69,9	Pipe Mania 3D..... 59,9	Premier League Manager59,9
Puzznic..... 49,9	Rapid Racer..... 65,9	Rainbow Six Tom Clancy 99,9
Rayman 1 & 2 119,9	Rayman Junior..... 69,9	Roswell Conspiracies
Aliens, Myths &..... 99,9	RUGRATS Studio Tour.. 59,9	RUGRATS Search for reptar.
..... 59,9	S.C.A.R.S. 65,9	Shadowman 59,9
Sheep 58,9	Silent Bomber 99,9	Sled Storm..... 58,9
Smurfs 99,9	Speed Freaks..... 69,9	SPIDERMAN 2..... ?
Star Wars:	Phantom Menace..... 99,9	Stuart Little 2 99,9
Sven-Goran Eriksson's World	Challenge 59,9	Syphon Filter 2 &
In Cold Blood 129,9	Magical Tetris Challenge99,9	Tiger Woods 99 69,9
Time Crisis 99,9	Tunguska..... 59,9	Tony Hawk Pro Skater 2 69,9
Toshinden 4..... 99,9	Triple Play	Baseball 2000 99,9
UM Jammer Lammy ... 99,9	Urban Chaos 139,9	Vanishing Point 69,9
Victory Boxing 69,9	V Rally 59,9	WCW Mayhem 99,9
Winnie the Pooh 99,9	Wipeout..... 99,9	Worms Pinball 99,9
World Snooker 69,9	Xevious 3D/G+ 89,9	

PC | PS2 | PS ONE | GAME BOY COLOR | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

EXE DAK

www.fajny.pl

12

GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

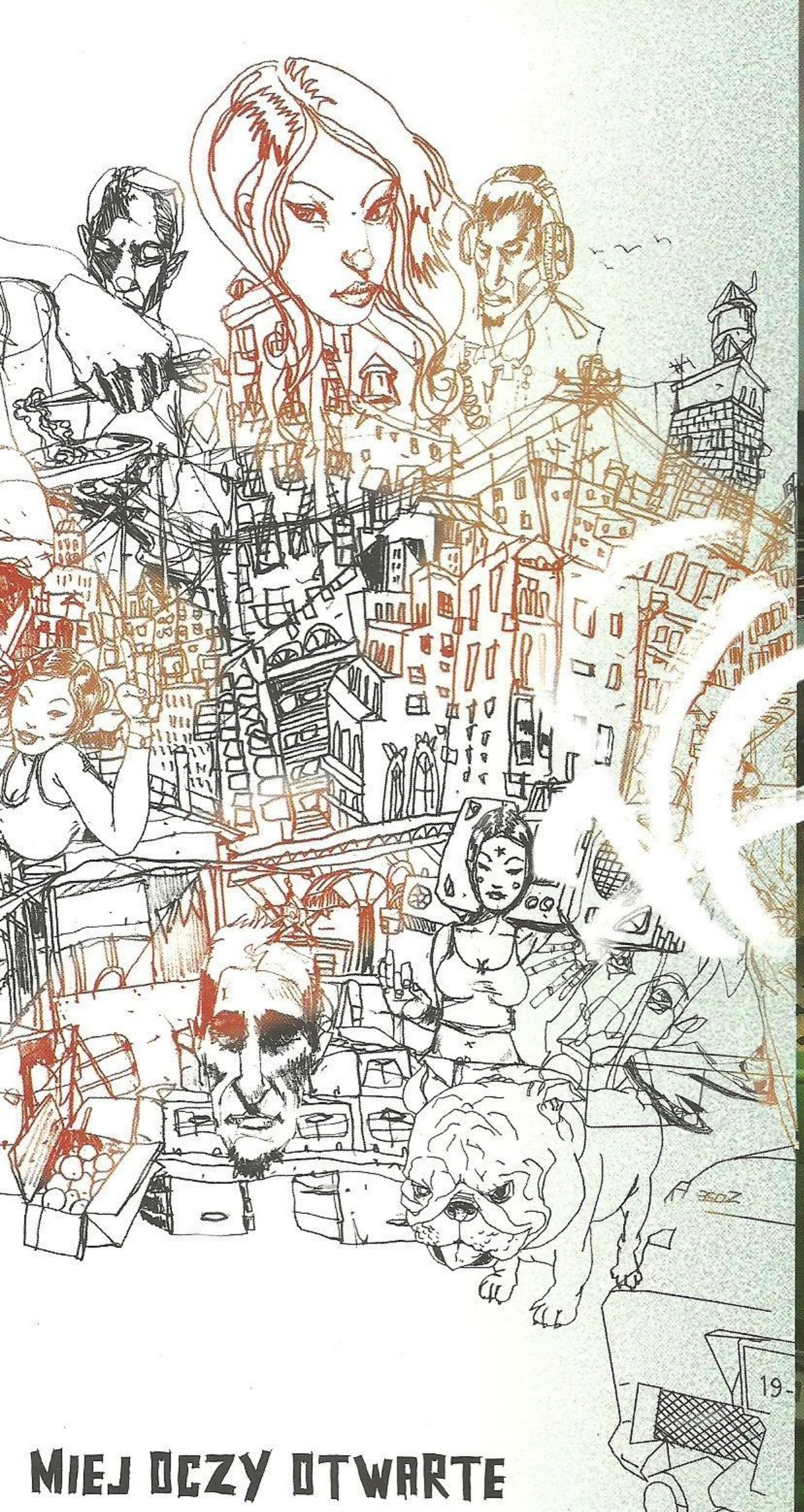
Zaprasza do wymiany gier oraz zakupu gier z opcją wymiany. Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260 Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	DZWOŃ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8.00 do 16.00 071-3537002 FAKSUJ: 071-3537010	od 10.00 do 21.00 071-3110358, 0601732888	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów. NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.

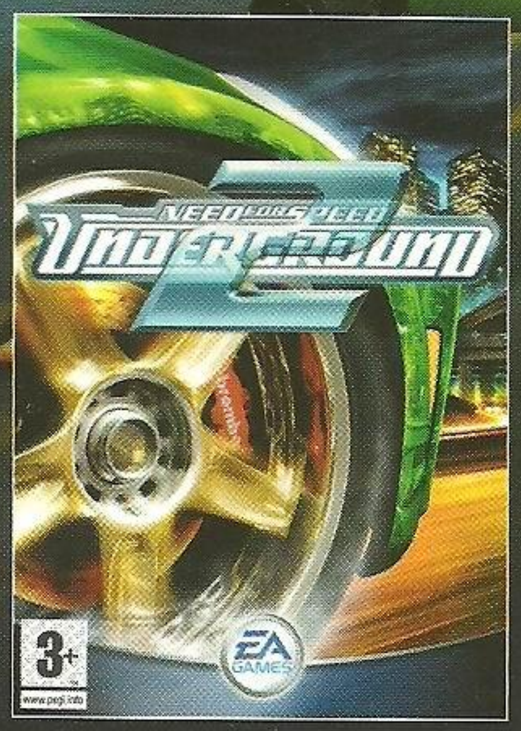
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy



MIEJ OCZY OTWARTE I GAZ DO DECHY.

Jedź gdziekolwiek.
Jedź gdziekolwiek byle szybko.
Jedź gdziekolwiek byle szybko i niech się za tobą oglądają.
eagames.co.uk/needforspeed

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



EA GAMES

Challenge Everything™

NINTENDO GAMECUBE

WYMAGANE JEST POŁĄCZENIE Z INTERNETEM dla gry online. Gra online PlayStation 2 wymaga połączenia z internetem, karty sieciowej (dla PlayStation 2) oraz karty pamięci (8MB) (dla PlayStation 2) (każdy z tych elementów jest sprzedawany oddzielnie). Gra online może nie być dostępna na wszystkich platformach. Szczegółowe informacje znajdziesz na opakowaniu produktu.

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, logo EA GAMES, oraz Need for Speed są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Mazda RX-8 jest wykorzystywana za zgodą Mazda Motor Corporation. „NISSAN" oraz nazwy, loga, znaki i wzory produktów NISSAN są znakami handlowymi i/lub prawami własności intelektualnej NISSAN MOTOR CO., LTD. i wykorzystywanymi na licencji udzielonej firmie Electronic Arts Inc. „PlayStation" i logo Rodziny „PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Ikona online jest znakiem handlowym Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, logo Live, oraz loga Xbox są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych krajach i są wykorzystywane na licencji udzielonej przez Microsoft. NINTENDO GAMECUBE I LOGO NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. EA GAMES™ jest marką Electronic Arts™. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich odpowiednich właścicieli.